電腦遊戲的超強資訊

軟體世界

COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/ PC POWER Zine

2001 / JULY 147

全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 終極促銷價 香港 HK $55 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12

來訂有禮
現在訂軟體世界雜誌
就送多套正版遊戲
& 遠傳無限上網包!!
詳見內頁或
遊戲快遞：
www.GameXpress.com.tw

遊戲極品堂
三國志VIII 發行前完全解析

世紀帝國系列最近作－
神話世紀

●哦～有鬼●熾炎傳說●劍靈
●幽城幻劍錄……………

專題企劃 Line up！
暑假Online Game大點召!!

特別報導
美國2001年E3
電子娛樂展全程報導

攻略白皮書
●魔法門八
●天使之都
●鋼鐵兄弟會（下）



暑假超值大放送～4CD 不買後悔三個月！

驚爆 史上最強武俠線上RPG～金庸群俠傳Online正式版＋點數卡收集簿＋遊戲點數100點＋點數卡收集簿＋國民網路遊戲侵台～

警告 韓國國民網路遊戲侵台～瘋狂坦克完整版

絕贊 霹靂迷的無上寶物～創世霹靂正式版

特典 本刊精選MegaDisc～

ISSN 1605-2722 07

9 771605 272000

—Printed in Taiwan—


角色扮演+即時戰略+網路對戰
戰場橫跨歐亞大陸
玩法結合各家專長
震撼不足以形容
磅礡不足以描述
氣勢鋪天蓋地
武力威震寰宇
●各式兵種任意調度
●各國名將齊聚爭鋒
●各地建築美不勝收
●各種寶物等你蒐集
今年暑假 最強新作 神威


軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
詮積資訊有限公司
Change Entertainment Co., Ltd.
天地不盡兩重，
道路不盡九條；
只要敢取，
日月都可摘在手裡！
【成吉思汗】
原名鐵木真，
中世紀最令人畏懼的征服者，
散發著領袖魅力、
被人稱軍事天才；
擁有世上最強的騎兵軍團，
建立空前未有的龐大帝國；
蒙古鐵騎的三度西征，
威震歐亞兩洲，史稱黃禍！
大漠英雄傳
成吉思汗



WingMan® 互動遊戲裝置系列

準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎？

擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術，

將帶您親身體驗最真實的顛簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。

從此，您可以身歷其境，真實體驗遊戲的動感！


眞實體驗
生活動感

電腦遊戲的超強資訊

軟體世界

PC POWER Zine

147

COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

2001/JUL

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

勁辣菜單・歡迎享用 勁辣菜單・歡迎享用 勁辣菜單・歡迎享用 勁辣菜單・歡迎享用 勁辣菜單・歡迎享用

【專題企劃】

216 Line up！暑假Online Game大點召!!

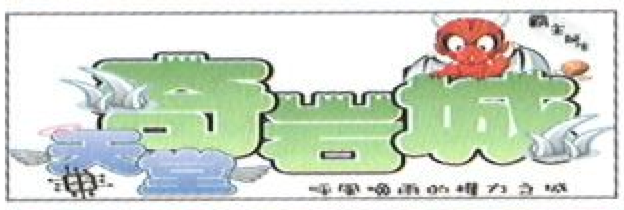
P217 金庸群俠傳



P220 創世霹靂



P224 天堂



P229 紅月



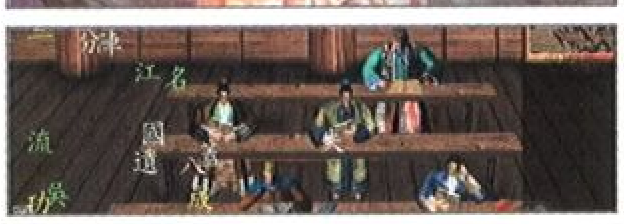
P230 瘋狂坦克



P232 和平的曙光



P234 網路三國



【特別報導】

246 ▶ 美國2001年E3電子娛樂展全程報導



【攻略白皮書】

「294」魔法門八

「322」天使之都

「337」鋼鐵兄弟會(下)





【遊戲極品堂】

「54」神話世紀

「58」哦～有鬼

「66」熾炎傳說

「72」三國志Ⅷ

「80」幽城幻劍錄

「82」劍靈







Microsoft®
台灣微軟股份有限公司
這場聖戰
的主控權
在你手上!!!!
即時戰略遊戲
MECHCOMMANDER2
鋼彈司令 2 全中文版
●絕佳組合、創新體驗
微軟策略指揮器
MECHCOMMANDER2
THE MECHWARRIOR® GAME OF TACTICAL COMMAND
鋼彈司令 2 全中文版
公元3063年，發生史上最慘烈的聖戰，三大派系互別苗頭、烽火連天，只有指揮巨大戰鬥機甲群的鋼彈司令能主控這一切，現在，這群破壞力最強、最死忠的隊伍已全部整裝完畢，只等你規劃好戰術，高喊一聲，進攻吧！
歡迎上網查詢 http://www.microsoft.com/taiwan/game/
「Microsoft、Windows是美國Microsoft公司之商標或註冊商標」，以上所提之商品名稱及商標，係屬各該公司所有。
八月底正式開戰



【東洋歡樂BAR】

新世紀EVANGELION 綾波育成計劃……181
univ～戀・はじまるよつ～……184
らぶらぶティタイ……186
Lingeries ……188
オーバーフローぷれじゃ～ボ……190





【電腦新天地】

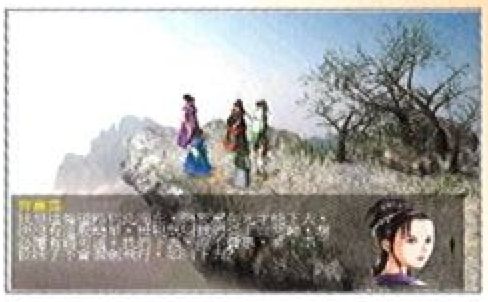
MIDILAND高階家庭劇院喇叭組……430
科風黑武士500VA不斷電系統&磐成萬用盒……434
GeForce2 MX 200/400顯示卡(一) ……436





【遊戲解剖室】

吸血鬼 惡夜獵殺……402
小燕子決戰大富翁……404
魔法門VIII 毀天滅地…406
鬼妮……408
新蜀山劍俠……410
真愛密碼……412
古龍群俠傳……414



【其它專欄】

非常問答……8
編輯手札 ……49
非常爬行榜 ……50
遊戲大預言 ……52
遊戲大賣場……144
國際漫遊……192
祕技補給站……366
光碟遊戲指南……416
新聞廣場……419
問清楚、答明白……426
塗鴉工房……428

【勁GAME紅不讓】

三國立志傳……118
三國封神……120
模擬百貨……122
裝甲元帥3D:焦土作戰 ……124
烈日奇俠傳……126
DI GI CHARAT……128
洛克人X5……130
戰爭與和平……132
惡水……133
BettaBetta鬥魚日記……134
MUCH新聞台……135
雀王蝶姬……136
機甲先鋒……137
蟲王……138
魔域爭霸……139
蒼芎戰記……140
戰慄時空之關鍵時刻……141
玩瘋樂……142
遊戲輕鬆打 2……143









全球資訊網站

●每月20日資料更新

http://www.swm.com.tw/



◎中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄
◎行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
◎中華民國78年4月創刊

非常問答

有問必答大贈獎！！

◆收件截止日期：7月15日

抽獎參加辦法

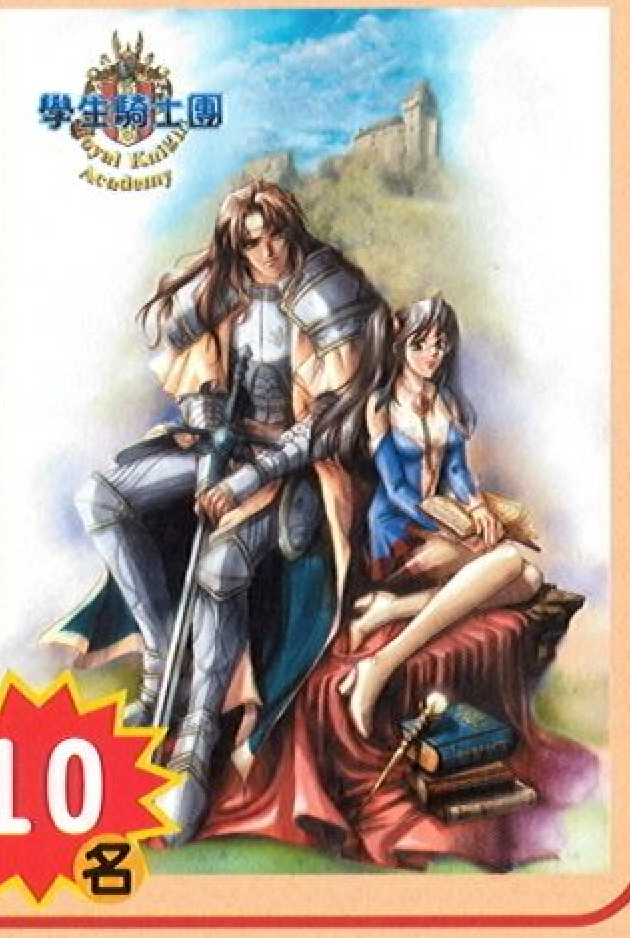
請拿出夾在電玩寶庫中的非常問答回函卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項(ABCDEF任選一項，複選視同廢票)，然後在方格中勾選答案（見範例），答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下期雜誌本單元中公佈。

註：獎品價值超過13,333元者，需繳交15%的贈予稅。

抽獎獎項：A
問題一答案：1.☑ 2.□ 3.□ 4.□

A. 學生騎士團

「學生騎士團」是一款結合了養成及策略的戰略遊戲，玩家必須藉由上課、研究魔法、實地作戰、任務探索等方式來培養一群毫無實戰經驗的寶貝學生。這群學生無意中錯開了蓋茲軍團的反叛活動，更無意中成了解救國王及禁衛軍的唯一希望，他們到底能不能脫胎換骨成為真正的戰士，打倒邪惡的蓋茲軍團呢？這就要看玩家的智慧了！



●光譜資訊提供
●定價470元

10名

C. 蠻牛闖天關

遊戲的故事內容是說在一個花前月下，浪漫的花園裡，男主角(蠻牛)與女主角正在談情說愛時，卻有一群窮兇極惡的野蠻人來攪局，並把女主角綁架回山寨了！原本沈浸於愛情漩渦裡的蠻牛，被這突如其來的狀況破壞了他的美夢！基於榮耀的勇士精神，他！蠻牛！準備前往惡魔之境，營救他的心上人！



30名

●皇統光碟提供 ●定價790元

B. 小力失蹤事件

以小男為主的一行人，浩浩蕩蕩的隊伍，準備跟壞蛋們來個殊死戰。這一路上，他們置身在你想也想不到的陷阱，碰到了各種奇奇怪怪的挑戰，究竟他們能不能順利救出小力呢？



20名

●風雷時代提供
●599元

本月問答

Q 在裝甲元帥3D：焦土作戰中，有「閃電戰之父」之稱的是那一位德俄將領？



A
(1) 曼斯坦 (Manstein)
(2) 古德里安 (Guderian)
(3) 朱可夫 (Zhukov)
(4) 寇涅夫 (Konev)。

D. 機甲爭霸戰4-復仇者 中文版



『機甲爭霸戰4』的故事延續前幾代氏族（Clan）與星盟（Federated Commonwealth）間的周旋劇情，玩家這次扮演的是反對Davision家族的王位繼承人，立誓要奪回皇位，並報復Katrina的血海深仇。因為與三代相同，玩家扮演的都是軍費短絀的反抗軍，所以必須在戰場中不斷地獲得新機甲和零件，好在下一關中取得更大的優勢和勝算。

20名

●台灣微軟提供 ●定價1490元

E. F1一級方程式賽車遊戲系列
GP3 F1世界冠軍賽 賽車經理人

●遊戲提供最詳盡的資料：1998年所有季賽的車隊、車手和跑道最完整的資料

●成為一個真正的F-1賽車老闆，學會在大量資訊中選擇利用，並作出最佳決策，建立專屬你的最佳的賽車經理人生涯。



10名

●皇統光碟提供
●1200元

回函大方送 上帝點數卡

此上帝遊戲點數卡需於2001.08.31前完成開卡或儲值手續

ps.此獎項不需回答本月問答題目，將回函寄回即可參加抽獎。



30名

●伊來富提供 ●價格未定

恭喜中獎!!

145期題目:浣花洗劍錄的戰鬥方式,是雙方依順序先選定自身的幾種招式後,系統會依照雙方所設定的招式開始過招?

正確答案:(2)六種

A. 冒險迷城～奪寶大作戰 15名

黃怡靜 台北縣、溫翊鈞 新竹縣、張振昌 新竹市、
蔡貴芳 台北市、陳紫瀅 台南市、吳孟娥 台南市、
吳政龍 台北縣、郭智翔 台北縣、黃國豐 台北市、
邵遵先 彰化縣、侯文丕 彰化縣、李睦苹 高雄市、
郭冠孜 新竹市、張政雄 屏東縣、張簡誌育 高雄縣

B. F1一級方程式賽車遊戲系列:GP3-F1世界冠軍賽+賽車經理人 10名

許竣雄 台北市、李文軒 高雄市、羅偉輔 嘉義縣、
林文鴻 高雄縣、陳逸榮 新竹縣、黃文星 彰化縣、
吳文喜 宜蘭縣、陳自均 台中縣、鍾育甫 雲林縣、
吳碩桀 桃園縣

C.「好膽別走」電影VCD 20名

楊志偉 台北市、謝承佑 台南市、方永興 新竹市、
白家泰 金門縣、陳東裕 南投縣、劉冠成 花蓮市、
傅志偉 高雄縣、李俊龍 台南市、杜勝利 高雄縣、
蘇靖茹 新竹縣、蔡志宏 台中縣、王元仲 台中縣、
邱俊喜 桃園縣、林惠霜 屏東市、柯建成 雲林縣、
龔仲平 台北縣、周書安 台中縣、陳永倫 台北市、
楊永松 台南縣、周明宗 高雄縣

D. 可愛小龍女娃娃 5名

顏福宏 台北縣、戴穎慶 台中縣、王信堯 台北市、
孫敏翔 台中縣、張嘉文 基隆市

E. 幻魔世紀 30名

高慧君 高雄縣、林暉博 高雄縣、
陳彥君 彰化縣、莊書璋 台南市、
蔡宗翰 雲林縣、陳富群 台北縣、
呂東錠 金門縣、李益誠 台北縣、
黃崧銘 高雄市、周建文 台北縣、
李俊彥 高雄縣、徐偉庭 台南縣、
林宗慶 台北縣、林祐生 台北市、
楊松霖 台北縣、李威穎 台北縣、
卜添盛 苗栗縣、李錫文 澎湖縣、
翁念楷 雲林縣、葉富勝 高雄縣、
蕭維中 屏東縣、蘇貴志 嘉義縣、
游程凱 台南市、謝 忠 苗栗縣、
陳森鎊 苗栗縣、王宏達 彰化縣、
賴銘祥 台北縣、方曉玉 高雄縣、
周健仁 台北市、柳雲寶 台北市

贊助廠商

台灣微軟
風雷時代
光譜資訊
伊來富
皇統光碟

廣告索引

智冠科技……封面裡-1
……12-25、172-179
……286-287、382-400
……444
華義國際……封底、146-151
羅技電子……2-3
台灣微軟……5
百娛網……7
協和國際……11
宏碁戲谷……26-29
第三波資訊……30-36
超級星娛樂國際……37
台灣光榮……38-39
伊來富……40-41
宏碁電腦……42-43
香港智傲……44-47
明日科技……48
華彩軟體……83、85、87
……89、236-344
英特衛……90-93
台灣帝技爺如……94-98
遊戲橘子……99-103
宇峻科技……104-112
松崗電腦……插卡
松崗電腦……113-115
昱泉國際……116-117
華義國際……146-151
飛玩資訊……152
伊思麗國際……153、372-373
風雷小組……154-155
大宇資訊……156-166
協和國際……167-171
光譜資訊……180
旭力亞數碼科技……194-198
協倫科技……199
e-play線上遊戲情報誌……200
尼奧科技……201
會宇多媒體……202-206
軟體協會……207
軟體世界雜誌社……378-379
英寶格……210-215
華彩軟體……236-245
亞太線上……240
聖教士……274-281
精訊資訊……282
大宇全球……283
電腦公會……284
捷友資訊……285、287-291
信必優……293
安峻科技……370-371
遊戲家族……374-377
漢堂國際……380-381
大新資訊……418
軟體巨舟……425
雄圖科技……441
數位玩具……442-443、445
……447
星際大站……446
大正系統……448、封底裡

演出人員

發行人兼社長　王俊博　Chin-Po Wang, Publisher

編輯部　EDITORIAL

總編輯　李俊賢　Herbert Lee.Editor-in-Chief　chief@swm.com.tw
總編助理　李麗月　Lyllian Lee.Secretary　secretary@swm.com.tw
主編　李永治　Dragon Lee.Managing Editor　dragon@swm.com.tw
文字編輯　范家珍　Serena Fan.Editor　serena@swm.com.tw
文字編輯　鄭宗孟　Cheng Tsung.Assistant Editor　editor@swm.com.tw
文字編輯　葉士豪　Leaflet Yeh.Editor　leaflet@swm.com.tw
文字編輯　黃詠麟　stitz Huang.Editor　stitz@unochina.com
技術主編　歐宗廷　Richard Oo.Technical Editor　smwcd3@swm.com.tw
美術主編　郭美玲　May Ling Kuo.Art Director　art@swm.com.tw
美術編輯　葉秀娟　Bany Yeh.Art Editor　bany@swm.com.tw
美術編輯　呂淑瑛　Clare Lu.Art Editor　apple@swm.com.tw
美術編輯　林佳錦　Toanne Lin.Art Editor　Cat1017@venus.seed.net
美術編輯　陳育庭　Andy Chan.Art Editor
美術助理　伍美蓉　Irene Wu.Assistant Art Editor　gini@swm.com.tw
駐美編輯　莊振宇　Allen Chuang.Feature Editor　webmaster@soft-world.com
駐港編輯　陳志明　Ming Chan.Editor　ultraman@email.gcn.net.tw

廣告部　ADVERTISING

(高雄) 廣告主任　曾玉琴　Lisa Tseng, Advertising Supervisor　advertise@swm.com.tw
業務助理　穆雪芬　kelly Mu.Advertising Secretary　kelly@swm.com.tw
(台北) 廣告企劃　陳宜臻　Michelle Chen.Advertising Secretary　jany@swm.com.tw
高雄/廣告專線　07-8151063　台北/廣告專線　02-27889229轉248

特約編輯群　CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許德全、吳建煌、方榮鋒
特約作家　葉明璋、劉昭毅、劉建良、張世松、李　藍、李彥志、黃俊煒、駱婷婷
黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、朱原弘、蘇竑嶂、徐維成、紀榮綱
陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻翹、黃俊銘、賴福鑫
余家愷、劉建台、朱金銘、稅顯堯、顏宏龍
特約封面設計　蘇執斐

出版　PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電話　886-7-8150988轉223、224　傳真:886-7-8151064
地址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://www.swm.com.tw

訂閱服務　Order & Service

訂戶服務　07-8113907
劃撥帳戶　智冠科技(股)公司　劃撥帳號：41941885
訂閱價目　(一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200)　(以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)

支援廠商　INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

國內行銷業務　DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區／高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓　TEL:(07)8150988　FAX:(07)8151992
北區／台北市南港路二段99-10號　TEL:(02)27889188　FAX:(02)27889295
中區／台中市忠明路464巷5號1樓　TEL:(04)2020870　FAX:(04)2060610
農學股份有限公司　新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL：(02)2917-8022　FAX：(02)2915-6275

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong　TEL：2729-2781　FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

美國 U.S.A　TEL：(626)288-2177　FAX：(626)288-8453
E-mail:willy@soft-world.com

加拿大 CANADA　TEL：(604)232-1223　FAX：(604)232-1222
E-mail:jeff@soft-world.com

澳洲 Australia　TEL：(02)9212-4516　FAX：(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星馬 Malaysia (275618-U)　TEL：(03)333-0730　FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan


全球獨家
DIGITAL dts SURROUND
音效完整認證
精裝版建議售價：1390 元
免費贈送
懶人無線遙控器組
DVD片 X 5:
驚聲尖叫3
殺手之約
神鬼莫測
情色旅館
挑戰極限
史上最強 DVD 播放軟體
WINDVD™
DIGITAL dts SURROUND 精裝版
Version 3.0
獨家『dts』音效完整認證
dts音樂光碟／dts DVD播放完整支援，讓dts的強大劇院音效發揮得淋漓盡致
獨家『先進影音時間控制』功能
順暢的快慢速播放影像，除0~20倍無段前後快慢轉播放，在0.5到2倍速快/慢速播放時，具細緻的動作與畫質；更同步聽見影片中不走音的音效以及字幕顯示。
其他新增功能
支援檔案拖曳播放〔Drag & Drop〕／數位無段局部放大（Zoom）／書籤預覽（Book mark）／Pan & Scan 寬螢幕與 1.85 :1 及 2.35 : 1／完全支援最新影音光碟，獨家Enhanced CD播放／雙螢幕（Dual Monitor）模式／支援Windows最新XP版
DOLBY DIGITAL
DIGITAL dts SURROUND
協和國際
0800-048-666
www.sayho.com.tw
精裝版網路訂購
可於 7-11 付款取貨
升級版七月起僅供網路訂購
請查閱 http://www.sayho.com.tw
英特維數位科技網站：http://www.intervideo.com.tw



網路遊戲

金庸原著改編

金庸群俠傳 Online

滿足你對金庸世界的無限想像

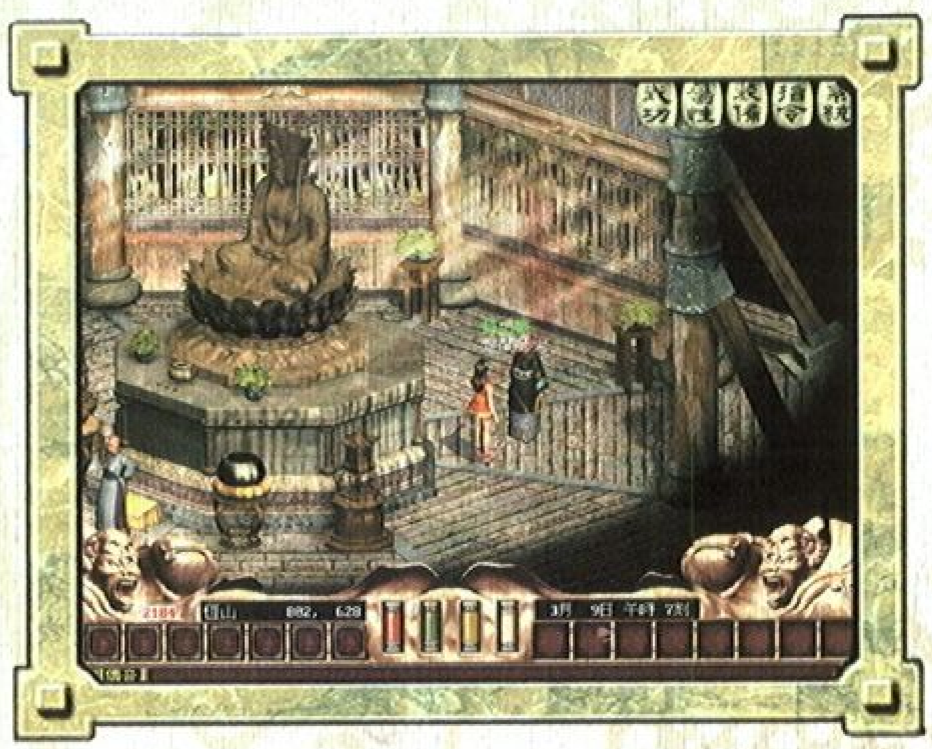
【飛雪連天射白鹿 笑書神俠倚碧鴛】

武俠夢未醒 網路夜未央 世界華人網路遊戲

最初也是最後的等待 就在金庸群俠傳Online！

最龐大的地形 最顛覆傳統的故事任務 與最完整的金庸男女主角

十四部金庸小說一次放送 百萬位金庸迷的第一選擇



【訪名師】

誰才是身懷絕技的名師呢？別看外表要看身手哦！

【湊熱鬧】

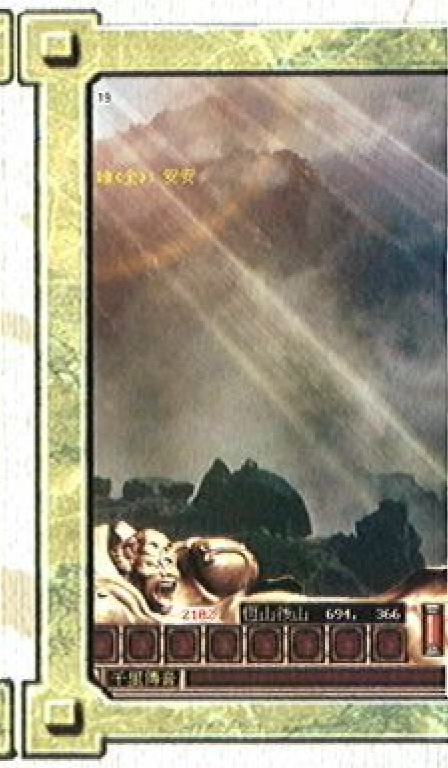
當遊戲中的厲害大角正在車拼時，你會上來湊一腳，還是？

【通靈犀】

線上即時對話，各頻道完全無距離開放，交友聊天樣樣行！



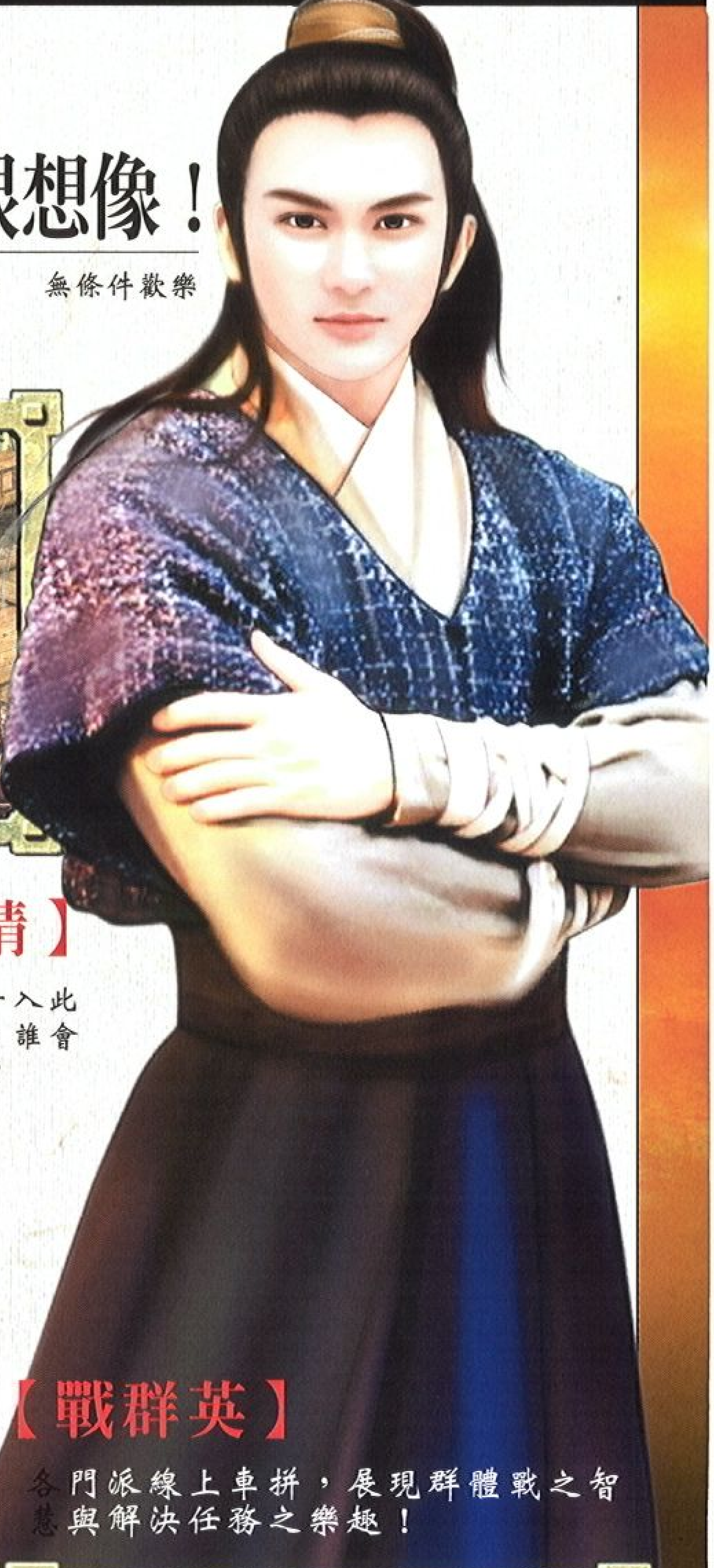




插畫家／張雅涵

一次滿足您對金庸世界的無限想像！

超級自由　正邪同修　新溝通方式　超團隊精神　無限制玩法　無條件歡樂



【活經絡】

體分陰陽，潛質各異，還隨招式可逐漸變化體質。





【刀無情】

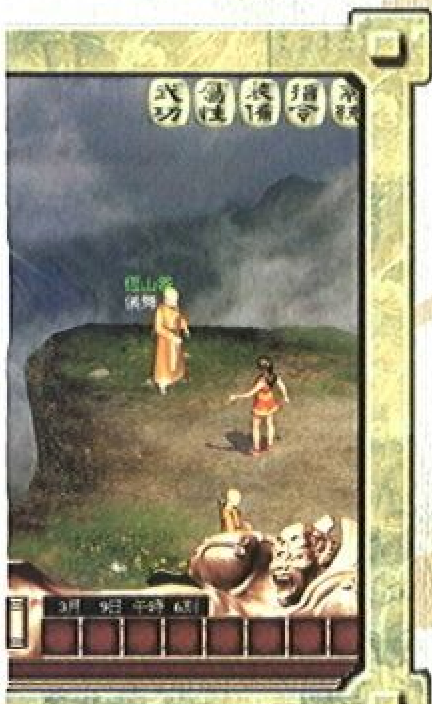
血刀無情，一入此門忘情斷義，誰會是刀下亡魂？

【行路難】

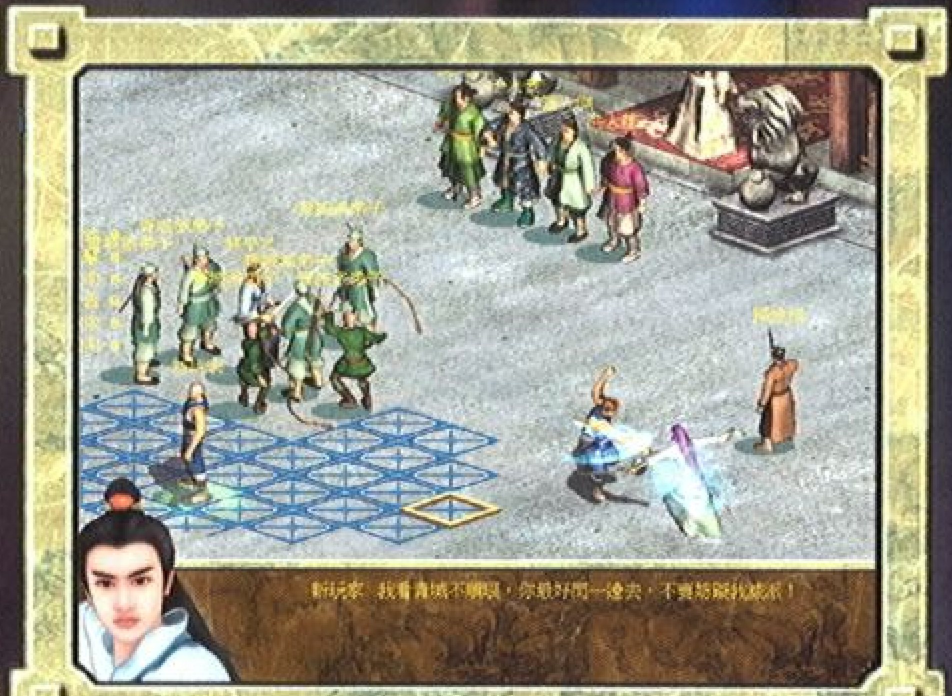
一次領略金庸小說場景之美，龍潭虎穴等你來闖！

【戰群英】

各門派線上車拼，展現群體戰之智慧與解決任務之樂趣！







網路遊戲

金庸原著改編

金庸群俠傳 Online

滿足你對金庸世界的無限想像

【飛雪連天射白鹿　笑書神俠倚碧鴛】

靈鷲宮

【入門須知】

靈鷲宮宮主乃是天山童姥，她以一手冰雪生死符控制了三十六洞洞主、七十二島島主。所以靈鷲宮勢力龐大，但又由於天山童姥本人神龍見首不見尾，所以江湖人士對於靈鷲宮向來是又敬又畏的態度。

【練功法訣】

靈鷲宮地勢險峻非凡，而靈鷲宮所修練的大多以掩人耳目或是快捷迅速的功夫。而門人練功之時格外要求定性要高。一方面可以避免為敵所惑，一方面可以彌補平時臨敵經驗不足。

傳功師父	傳授武功	已知所需條件
天山童姥	逍遥心法	入門功夫
	月影舞步	入門功夫
	天山折梅手	定性20以上
	天羽奇劍	定性20以上
	如意刀法	定性20以上
	天山六陽掌	定性30以上





星宿派

【入門須知】

星宿派一門乃是丁春秋所創立，原本鮮為武林中人所知，但自星宿老怪丁春秋的化功大法以及殺害武林同道甚多的逍遥三笑散大震武林之後，其勢力也日漸茁壯，吸引了不少門徒前來投靠。門人多善於逢迎拍馬，贏得丁老怪的歡心是第一要事。



傳功師父	傳授武功	已知所需條件
丁春秋	星宿心法	入門功夫
	星宿身法	入門功夫
	放毒法	諂媚15以上
	抽髓掌	諂媚20以上
	天山杖法	諂媚30以上
	三陰蜈蚣爪	諂媚30以上

【練功法訣】

除了千穿萬穿馬屁不穿，也別真的把武功荒廢掉了。丁春秋在武林中最馳名的功夫是化功大法，也就是透過掌心用毒，進而化掉敵人內力的武功，但目前並沒有弟子得到這方面的真傳，所以也不知道如何才能學到。至於要如何才能學到這項驚世絶技，就看大家怎麼用取悦丁春秋囉。



武當派

【入門須知】

要到武當派拜師求藝的玩家們，必須在巳時、五時、未時等三個指定時間內，透過外頭的知客道長接見上山，再拜見掌教張真人入門即可。武當中人以俠義見稱，主張圓武之道，所以修練之功夫也是講求四兩撥千金的技巧，配合渾厚的內力，一直是無堅不催、無往不利。

【練功法訣】

武當的武功向來要求內斂沉穩，所以所修行的功夫都是穩紮穩打，並以內力見長，武功不求速成，但求紮實。所以想修行更高深武功之時，必須將自身武功修行提升到更高的境界才能夠再做新的突破。

傳功師父	傳授武功	已知所需條件
俞岱巖	武當心法	入門功夫
	武當身法	入門功夫
	武當長拳	入門功夫
	繞指柔劍	入門功夫
	玄虛刀法	入門功夫
	太極神功	武當心法50級以上
	綿掌	武當長拳30級以上
	柔雲劍法	繞指柔劍50級以上







華山派

傳功師父	傳授武功	已知所需條件
梁發	華山心法	入門功夫
	華山劍法	華山心法5級以上
	華山身法	華山心法5級以上
	混元掌	華山心法30級以上
	伏虎拳	華山心法35級以上

【入門須知】

華山派曾為五嶽劍派之首，後來因為日月神教十長老大舉攻到，雖然在其他四劍派的來援之下擊敗十長老，但也已經元氣大傷。後來又因為劍宗與氣宗之爭，以致後來被左冷蟬趁虛而入奪得五嶽劍派首席的位子。而華山派現任掌門人是「君子劍」岳不群。

【練功法訣】

拜師前必須先通過岳不群的武術考驗，光是這一關可就刷掉了不少人。另一方面由於掌門人是飽學之士，所以十分重視儒學一門的薰陶。

華山派看重弟子的內力修行，主張以氣馭力，以劍氣傷敵、以內勁自保。配合上儒風，所以華山派弟子各個都是謙謙君子，溫文有禮（當然，一個姓令狐的例外....）。不過據說華山派中還藏有劍宗的傳人……

插畫家／張雅涵

3Q VERY MUCH! 到處都是39

隨時隨地玩金庸！

只要NT$39元
即可馬上與
金庸Online同在！

全家便利商店

維繫全家人的感情！　擁有全家人的金庸！

活動期間只要在全家便利商店購買『金庸群俠傳Online』遊戲，將遊戲內附的回函寄回，即有機會獲得

Nokia8850手機 20支

（簡配，不必搭配門號）



7-11超 商

玩金庸 獎金庸

戀金庸 看金庸

活動期間只要在全省7-11超商購買『金庸群俠傳Online』遊戲，將遊戲內附的回函寄回，即有機會獲得：筆記型電腦、PDA、金庸武俠精裝叢書等精緻好禮！

網路遊戲

金庸群俠傳 Online

滿足你對金庸世界的無限想像　【飛雪連天射白鹿　笑書神俠倚碧鴛】



OK便利店

金庸群俠爆爆樂　玩遊戲

嗑零食　一路歡樂瘋狂送

凡於活動期間在全省OK便利店購買『金庸群俠傳Online』遊戲，即贈送價值NT$35元爆米花一包！



萊爾富Hi-Life超商

金庸群俠獎不完　多項好禮送到翻

喵喵小貓帶回家　帶貓上網一起玩

活動期間只要在全省萊爾富超商購買『金庸群俠傳Online』遊戲，將遊戲內附的回函寄回，即有機會獲得價值一萬八千元的電子寵物貓、手錶、皮夾、大哥大吊飾等精緻好禮！



福客多便利商店

與金庸群俠共譜

一段義大利式的咖啡戀曲

凡於活動期間在全省福客多便利商店購買『金庸群俠傳Online』遊戲，即贈送價值NT＄１５元味全咖啡戀曲義式康寶藍口味一罐！



一般通路

贈送～

速博 sparq 速博 1 個月免費56K撥接上網

本帳號開卡期限至：民國91年7月15日止

SayHi Free ISP SayHi 1 個月免費56K撥接上網

軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW

中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net

金庸原著改編

缺班聚紅利、畢旅基金嗎？趕快邀集

你的龍兄虎弟、左右鄰居，一起上

中華遊戲網報名。靠人氣、比功力

贏獎金就是這麼容易。



金庸群俠
挑戰不可能
Mission Impossible

『單』挑？太遜！『群』挑！夠酷！
金庸『群』俠　邀你「一群」挑戰不可能

www.chinesegamer.net/jy

一千小時生死戰　十萬獎金輕鬆賺

炎炎暑夏，『金庸群俠傳Online』邀你挑戰不可能
只要召集你衆親朋好友，在十天（8/1至8/10）內，
玩『金庸群俠傳Online』累積遊戲時數1,000小時以上，
我們將由系統選出累積時數「最高的團隊」，
十萬獎金就是你們的囉！

主辦單位

中華網龍股份有限公司
詳細活動辦法請上
www.chinesegamer.net/jy

金庸原著改編
金庸群俠傳 Online

獎勵方式

第一名的團隊獲得新台幣獎金十萬元整。

第二名 金庸群俠傳Online點數三萬點

第三名 金庸群俠傳Online點數一萬點

累積時數達一千小時者，將抽出十組，
贈送金庸群俠傳Online的獨家精美贈品。

中華網龍股份有限公司 http://www.chinesegamer.net
軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com http://智冠.TW

備註：所得獎項之價值，如超過新台幣13,333元，依稅法規定需扣繳15%機會中獎稅。


金庸群俠傳 Online
金庸原著改編
遊戲點數卡同步上市
NT$ 150元
點數卡
本卡有150點
金庸世界任遨遊
庸俗世事不再留
群雄爭霸創門派
俠義Online創自由
笑傲江湖 令狐沖
金庸群俠傳 Online
www.chinesegamer.net
內含超值150點
+
月費卡
金庸群俠傳 Online
金庸世界任遨遊
庸俗世事不再留
群雄爭霸創門派
俠義Online創自由
笑傲江湖 任盈盈
www.chinesegamer.net
NT$ 300元
限時限量發售，原價NT$600元，三十天不限時數上網
Top Card!
點數卡兒不要丟
集點集字真好用
點數卡買越多，
傳說中的點點夫人就會
帶給你更多的驚喜哦！
詳情請密切注意
各大遊戲雜誌！
金庸 Online
戰鬥力正在逐漸消失．．．
好伙伴正向敵人靠攏．．．
誰可以撐到最後，
誰就會是最Top的武林高手！
在金庸Online的世界裡
想要 Top人一等　更Top一層樓
Top Card將是你的唯一救贖！
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW



無敵點數卡

點點夫人抽金運動

時間：即日起自7月31號止，以郵戳為憑。8月5號正式抽『金』。

地點：中華遊戲網 115台北市南港區南港路三段47巷2號4樓

事件：金庸群俠傳Online『點數卡』紛紛起義，『五五』聚集，參加抽『金』運動。

目的：光復金庸精神，順便抽抽大獎。

參加條件：要集滿『五』張金庸群俠傳Online的點數卡，寄回中華遊戲網唷！

獎品內容：15"電腦液晶螢幕、CD音響、PDA(FUGA eDiary)、（CD、MP3、VCD）三合一隨身聽、哈電族、金庸群俠傳Online獨家專屬錶等超級『大』獎。

若上述獎品遇有缺貨時，本公司保留更換等值獎品之權利。

抽獎活動詳情請上：

中華遊戲網金庸群俠傳Online官方網站 **www.chinesegamer.net/jy**

金庸 Online

十四字箴言　集字活動



點數卡／月費卡上皆可以找到一個字，只要集滿

飛雪連天射白鹿　笑書神俠倚碧鴛 十四字

連同點數卡寄回 **台北市南港路三段47巷2號4樓**

金庸Online十四字箴言小組

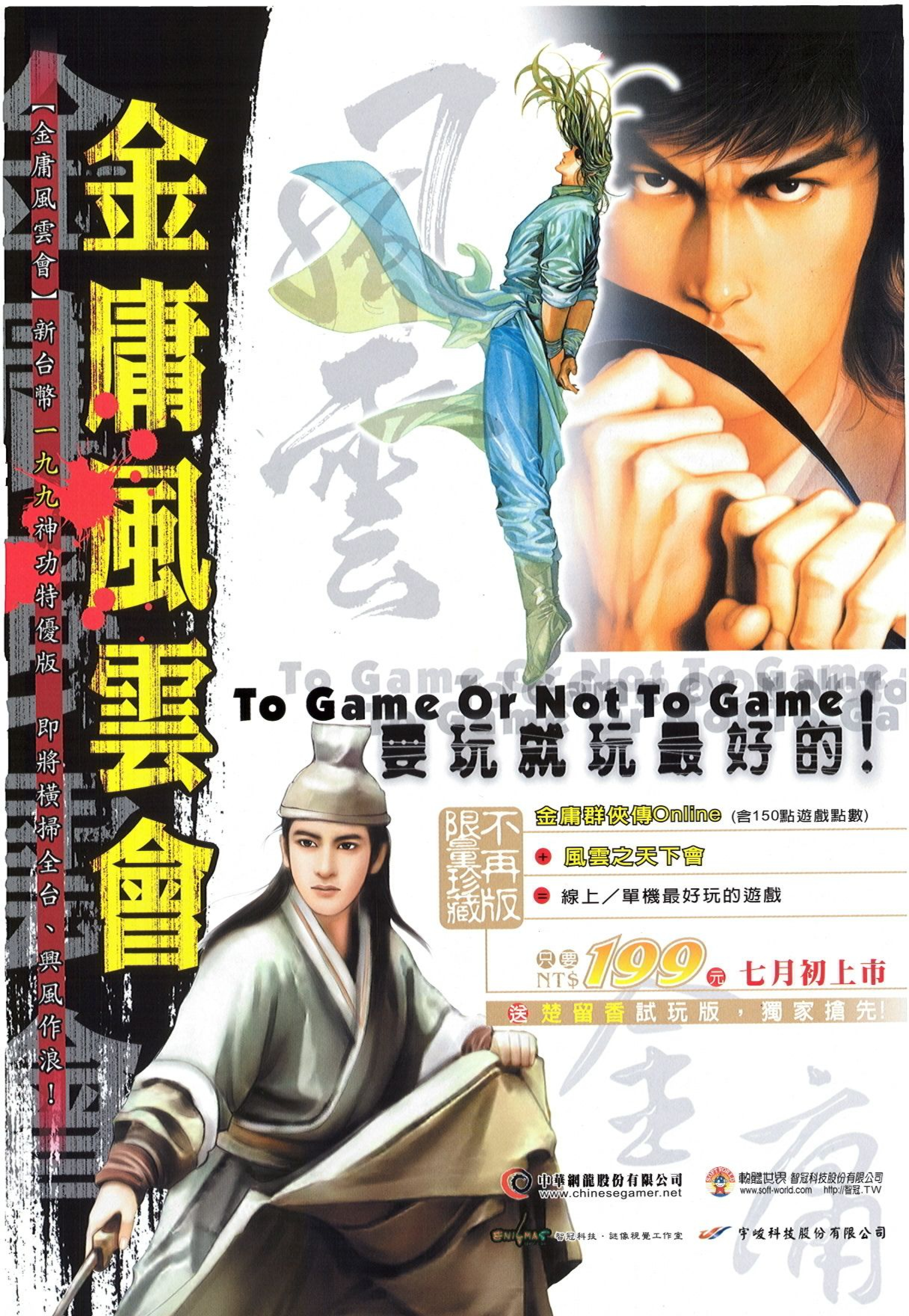
並註明你的姓名、E-Mail、地址、電話、帳號與密碼

即送神秘的遊戲道具：可在夜間隱形行動的"夜行衣"一件！

金庸群俠傳 Online

研發製作/ 中華網龍股份有限公司 Www.chinesegamer.net

出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.TW


金庸風雲會
【金庸風雲會】新台幣一九九神功特優版 即將橫掃全台、興風作浪！
To Game Or Not To Game
要玩就玩最好的！
不再版 限量珍藏
金庸群俠傳Online (含150點遊戲點數)
+ 風雲之天下會
= 線上／單機最好玩的遊戲
只要 NT$ 199 元 七月初上市
送楚留香試玩版，獨家搶先！
中華網龍股份有限公司 www.chinesegamer.net
軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.TW
智冠科技．謎像視覺工作室
宇峻科技股份有限公司


FREE
只有完全免費
才敢大聲嚷嚷
民國九十年七月五日～七月十五日
到全省3000家網咖玩金庸Online完全免費！
只為好玩！
玩金庸Online完全不扣遊戲點數！
純屬享受！
歡迎未加入金庸免費聯盟網咖
業者與我們聯絡！
網咖聯絡人:施富國
TEL:02-27889188 分機 201
金庸群俠傳 Online
中華網龍股份有限公司
www.chinesegamer.net
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW

插畫家/德珍

大唐雙龍傳



懷擁眞氣經脈萬夫勢，領略黃易武俠新顛峰









神秘的密室親人事件！

一日，寇仲、跋峰寒、李秀寧、宋玉致一起在董家酒樓的包廂中談天敘舊。面對初戀情人李秀寧、有不成名婚約的宋閥小姐宋玉致的寇仲，心想到李秀寧和柴紹的婚約，加上自己也萬萬不會為了秀寧放棄與其兄李世民爭霸天下的雄心，他日戰場相逢，尚不知是敵是友，而自己為了政治利益與宋玉致訂下的「婚約」，也讓玉致無法對他坦然相對，心中一陣淒苦，暗想這或許就是為爭天下所必付出的代價！卻看到跋峰寒這小子，憑著英偉的翩翩風采，和兩位小姐談笑風生，心裡暗暗問候了風濕寒他娘十八次，心想這樣下去我仲少豈不是一點機會也沒有了，暗嘆這時什麼井中月、長生訣、遁去的一等等高深武學是什麼忙都幫不上。這時忽然一陣風襲來，吹滅了燭火，黑暗中人人目不視物，忽然四人同時聽聞一親吻聲，隨之而來的卻是一響耳光聲，重新點上燭火後，竟發現跋峰寒臉頰上，竟掛著紅辣辣的掌印........



寇　仲

「風濕寒，包你想破頭也不知老子動了什麼手腳。」

哇哈哈哈哈哈哈.....

宋玉致

「突厥人當真沒家教，竟趁黑非禮了秀寧，活該這一巴掌！」

真是人不可貌相.....

跋峰寒

「莫非是寇仲摸黑輕薄了哪一位小姐，但為什麼耳光卻打在我臉上？」

??????????????????.....

李秀寧

「我本來以為峰寒是一個偉偉丈夫，沒想到卻趁黑輕薄了宋小姐，得了這一巴掌…」

真是羞死人了.....

你知道寇仲動了什麼手腳，打擊了老跋的形象兼報一箭之仇嗎？

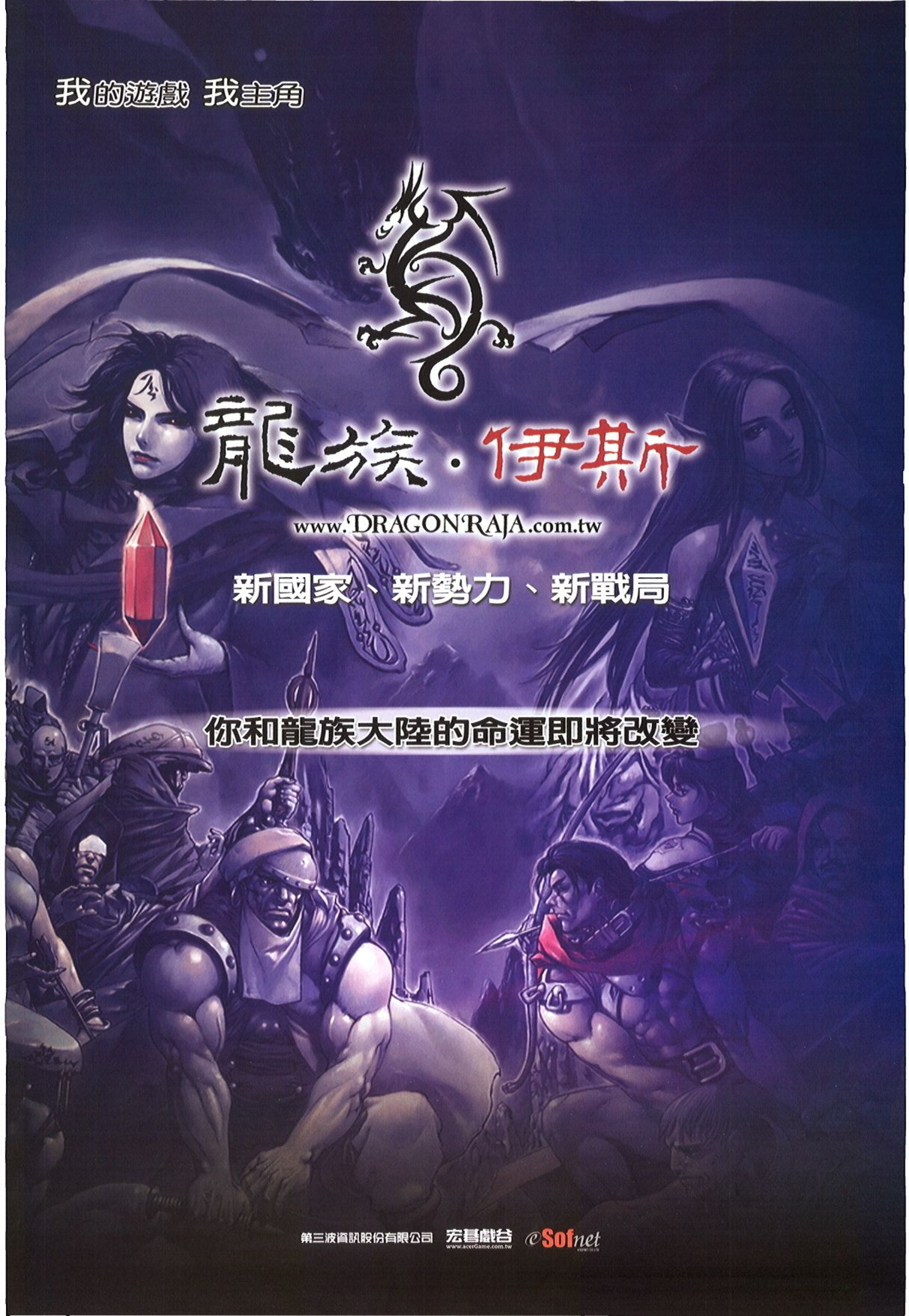
解謎 請用筆在明信片背面寫上你的答案，並註明:姓名、地址、電話、年齡、身分證字號

辦法 於90年7月31日前(郵戳為憑) 寄到:『高雄市前鎮區擴建路1-16號 13F 跋跋親人小組 收』即可

寇仲獎 我們將抽出5位和寇仲一樣聰明的朋友，各獲珍藏版『大唐雙龍傳』遊戲1套。*以上各項獎品，將於遊戲發行後陸續寄出！

大唐雙龍傳

黃易


我的遊戲 我主角
龍族・伊斯
www.DRAGONRAJA.com.tw
新國家、新勢力、新戰局
你和龍族大陸的命運即將改變
第三波資訊股份有限公司
宏碁戲谷
www.acerGame.com.tw
eSofnet


全世界最多人玩的網路對戰遊戲
瘋狂坦克
www.Fortress2.com.tw
瘋狂上陣
第三波資訊
宏碁戲谷
www.acerGame.com.tw
CCR
Internet Solution Company
GV
Game Venture

Try it!

純喫茶盃瘋狂坦克大賽 開打了！

百台電腦大對決、400萬獎額大贈送

還在軋車嗎？太遜了！現在宏碁戲谷讓你軋坦克！

13款造型可愛的坦克，表情爆笑、功能各異、已經全速挺進台灣，

36種神奇裝備與武器，讓你火力大增、呼風喚雨，

還可以讓敵軍暈頭轉向、毒發身亡！

精緻細膩、如夢似真的場景加上頂尖電玩音樂，

保證讓你陶醉在最優質的對戰情境裏，感受百分百的爆破震撼！



今年暑假，全民軋坦克！拼功力還要拼大獎！

活動日期：7/6~8/31

網路預賽：憑純喫茶包裝盒上的遊戲密碼，即可上網參加「純喫茶盃瘋狂坦克大賽」，每週累積積分排名前30名者，都有獎品送到家，當週參賽者，還可參加幸運抽獎，連續送七週！獎項金額高達400萬，這樣的好康，只等坦克高手來享受！

每週獎品：組合音響、CD隨身聽、名牌背包、咖啡券

➤百台電腦現場大決賽

時間：8/11

獎品：百台筆記型電腦、桌上型電腦、Palm比完直接搬回家

詳細活動時間及辦法，請上網www.fortress2.com.tw瘋狂坦克戰情報告

Acer Power SX
比賽指定電腦



網咖大回饋
瘋狂坦克網咖公播授權優惠中，詳情請洽瘋狂坦克官方網站
www.fortress2.com.tw

acer 宏碁科技　統一 純喫茶



天羅地網
緝拿真兇
審天斷地
盡展威儀
威震青天的正義使者
包拯
公孫策
天字第一號神捕
展昭
包公疑雲
七俠五義
東方的福爾摩斯，集偵破與追捕於一體！

史上第一套角色扮演+即時戰鬥的ARPG遊戲

偵破 超新奇玩法，極度挑戰智商！

- 撲朔迷離的詭譎案件，意料之外的多線式精彩結局
- 獨創搜證、觀察、威嚇、示證、用刑等選項供玩家推理案情
- 配合精彩的過場動畫來描述案情，解決駭人聽聞的六大懸案





御貓、五鼠聯手出馬，保證無堅不摧！追捕





- 模擬真實戰況，獨創AI視線系統，帶動即時戰鬥遊戲最新玩法
- 陷空島五義各展絕技，轟天雷、輕功、煙霧彈、點穴術、分身化影等，使得戰鬥場面更具震撼感！

炫麗 汴梁城繁華景象重現

- 製作小組參考古代「清明上河圖」，製作超大的精緻地圖，讓玩家以無切換狀態行走
- 戰鬥地圖模擬複雜的地形位差，巧妙的融合山寨高台、鐵塔寺、開封府等中國著名景觀





7月21日 懲奸除惡換你做做看...

七俠五義 現身首賣會

時間: 7/21 下午2:00-5:00　　地點: NOVA 1F中庭

現場購買前200名馬上送PS2、羅技滑鼠、3D加速卡、光鍵音效卡等多項贈品

欲知詳情趕快上 G樂園 www.g2game.com

第三波資訊股份有限公司

台北市信義路五段18號B1　TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓　TEL:(04)24711600 FAX:(04)24711601
高雄分公司/高雄市左營區博愛二路106號1F　TEL:(07)5580067 FAX:(07)5584240
http://www.acertwp.com.tw/Game/　免費服務專線：0800083636

G遊紀 G GENERATION 中文遊戲新紀元
http://www.G2Game.com

新瑞獅 RAYS

超人氣







21xx年，雷普利弗斯（Repliforce）大戰數個月後⋯，一個巨大殖民基地正在進行改裝時，人工重力裝置被敵人奪去，令基地向著地球撞過來。距離撞擊時間還有16小時，為了阻止這場毀滅性的災難，必須動用舊時代的粒子砲，向基地發射粒子光，於是洛克人X與傑洛（Zero）再度出動，去收集可使粒子砲再起動的部件⋯⋯



洛克人 ROCKMAN X5



遊戲特色

- 角色自由變換，洛克人X與傑洛（Zero）可以換手拯救地球。
- 時間系統限制，慢慢來或快快過，結局都不一樣。
- 行動好自由，愛蹲下、攀繩或飛翔，攻擊好容易。
- 難易度隨便改，輕鬆玩還是用力玩，任你挑。
- 操控免煩惱，武器連發與自動補充能量，洛克人所向無敵！
- 病毒感染設計，生化武器要小心！
- 裝甲有變化，功能不一樣，變裝樂趣多！



代理發行

第三波資訊股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓 TEL:(04)24711600 FAX:(04)24711601
高雄分公司/高雄市左營區博愛二路106號1F TEL:(07)5588067 FAX:(07)5584240
http://www.acertwp.com.tw/Game/ 免費服務專線：0800083636

CAPCOM

http://www.G2Game.com

本產品內附件「產品註冊卡」乙張，請憑卡上的序號上網註冊集點，兌換贈品！
詳情見：http://www.G2Game.com

動作遊戲！

洛克人X最新作登場!!



洛克人獎學金等你來拿

活動方式：
即日起到以下書局索取著色紙，著完色將著色紙帶到門市交給店員，即可獲得一張購買兌換券，憑此兌換券到門市購買"洛克人X5"即可換得限量獨特的贈品，還可參加洛克人獎學金評選活動，3萬元的圖書禮券送給您！

收集洛克人趁現在！

遊戲中各個角色人物都將化身人物卡！
現在買洛克人系列產品，就送你不同的人物卡喔！





協辦單位：HESS 何嘉仁電腦廣場 Hess Computer Center　HESS何嘉仁書店　KINGSTONE 金石文化廣場　新學友書局 Senseio BOOKSTORE



穆斯
年紀：１９歲　身高：１７５公分
初始職業：弓兵
個性：認真負責，視保護王子是他的最高任務
簡介：威爾聯邦的大將軍。也是威爾聯邦中的第一帥哥，不管男性或者女性，都無法抗拒他的魅力
莉莉雅
年紀：１７歲　身高：１６５公分
初始職業：祭司
個性：活潑，積極，對國家很有責任感，有點任性，喜歡和他父王撒嬌
簡介：雅妮王國公主。與青梅竹馬的玩伴洛依有一段兩小無猜的感情
惡魔封印被無心地開啟
希雅妮大陸陷入無盡的混亂...
唯有聖劍 才能抵擋邪惡的侵逼
代理發行
第三波資訊股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓 TEL:(04)24711600 FAX:(04)24711601
高雄分公司/高雄市左營區博愛二路106號1F TEL:(07)5588067 FAX:(07)5584240
http://www.acertwp.com.tw/Game/
免費服務專線：0800083636
http://www.G2Game.com
本產品內附件「產品註冊卡」乙張,請憑卡上的序號上網註冊集點,兌換贈品！
詳情見:http://www.G2Game.com
Dream come true
美夢成真資訊



英雄聖戰 II
KEROBI SAGA
讓創新的戰鬥系統，
沸騰你年輕旺盛的心
絲拉
年紀：不祥　　身高：170公分
初始職業：死靈術士 喜好：血
個性：全身充滿邪氣
簡介：薩爾帝國的女祭司，她的侵略個性挑起希雅妮大陸一場又一場的戰爭
庫克二世
年紀：23歲　　身高：170公分
初始職業：騎士
個性：原來是個愛家，愛妹妹的好男人，但在與薩爾帝國結盟後，性格迥變
簡介：庫倫王國國王，和愛絲是同父異母的兄妹關係；騎術是全王國首屈一指的
G★遊★紀
G·GENERATION
中文遊戲新紀元
http://www.G2Game.com









■即時的遊戲環境、動態施法效果及生動的人物，各式各樣的任務與謎題可以讓你獲得魔法物品及與他人結盟。

■(劇情式、戰役式、多人連線式--最多支援4人連線)，英雄的特色與能力可隨著遊戲的進行而被保留。

■玩家下命令半徑中允許英雄對周遭單位產生強化效果。

■自動資源收集允許玩家專注於英雄的發展和對戰上。

■9個獨特種族，16個獨特等級,功能強大的劇情編輯器,10個單一及多人的勝利條件，能結合出更多變化及挑戰。

第三波資訊股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓 TEL:(04)24711600 FAX:(04)24711601
高雄分公司/高雄市左營區博愛二路106號1F TEL:(07)5588067 FAX:(07)5584240
http://www.acertwp.com.tw/Game/ 免費服務專線：0800083636


去網咖
看電影
e世代新選擇
超級星網咖電影院
Endless Love
藍色生死戀
電影版
交戰
Super Star
超級星娛樂國際事業股份有限公司
台北市內湖區粉寮街103號3樓之5 TEL:(02)2627-1866



koei
為您獻上日本織田信長系列史上最大規模
慷慨激昂的群雄霸業！
信長之野望™
歷史模擬遊戲
嵐世記
創日本
銷售記錄!!
■廣大領土令各大勢力趨之若鶩；寫實逼真的攻防戰。
■國人眾、寺社、自治都市、忍者眾‧‧‧‧等，影響天下趨勢的勢力逐一登場。
■宛如歷史畫卷的全新視覺效果，重現安土桃山的華麗實景之美。
■信長史上最多登場武將，超過1300人。另外還可以增加或交換自創武將。
預定7月上市
Windows® 95/98/Me/2000版
●中文版／1,350元

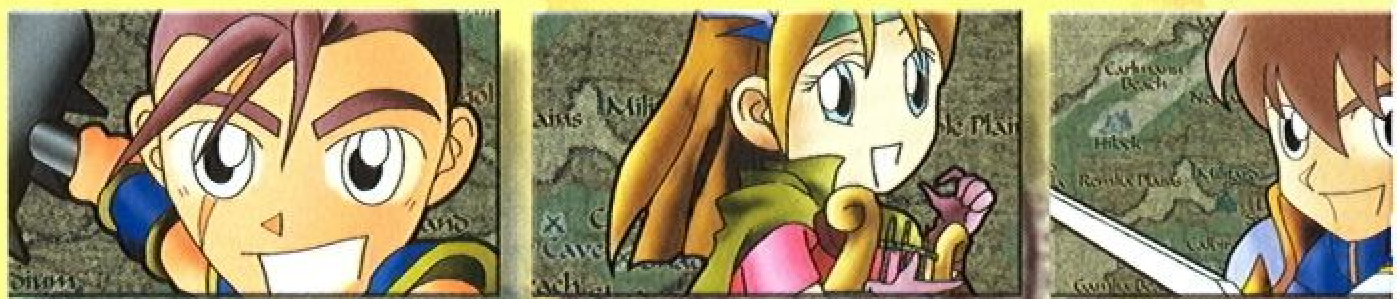

追風逐月
狂風驟雨

吃e麵－賜神

2001年暑期

能主宰一切的唯存

GOD



足以淩駕一切的力量——

最划算的計費方式	首創以分計費方式，自己決定最省錢的玩樂方式
最熱鬧的伺服器構造	三五好友約定一起打怪修練，絕對不會孤軍奮戰
最精采的角色扮演	不同個性的職業種類，讓你痛快扮演天使與惡魔
最遼闊的遊戲版圖	49塊超大版圖等著你一起來冒險
最華麗的場景設計	公會、城鎮、城郊，精緻的畫面變化，讓你目不暇給、愛不釋手
最豐富的造型變化的	多種選擇的髮型、髮色、服飾，你絕對是獨領風騷的一個






COMPAQ 康柏電腦　和宇寬頻 KGEx.com　e麵!　East ENTERTAINMENT

器飆上帝

最神金值的線上遊戲



吃e麵-賜神器飆上帝活動辦法

上帝準備了這麼多豐富的獎品要賜給祂最最親愛的子民喔~
不但有神器、還有金幣，而且人人有獎呢~~快去各大便利超商搜括禮品吧~~

- 大獎：50000塊金幣
- 二獎：30000塊金幣
- 三獎：10000塊金幣
- 四獎：5000塊金幣
- 五獎：3000塊金幣
- 通通有獎：500塊金幣

- 大獎：連身披肩 價值5000塊金幣
- 二獎：鏈條盔甲 價值3000塊金幣
- 三獎：皇家長劍 價值1700塊金幣
- 四獎：魚鱗短靴 價值800塊金幣
- 五獎：通訊戒指 價值1000塊金幣
- 通通有獎：麵包 價值60塊金幣

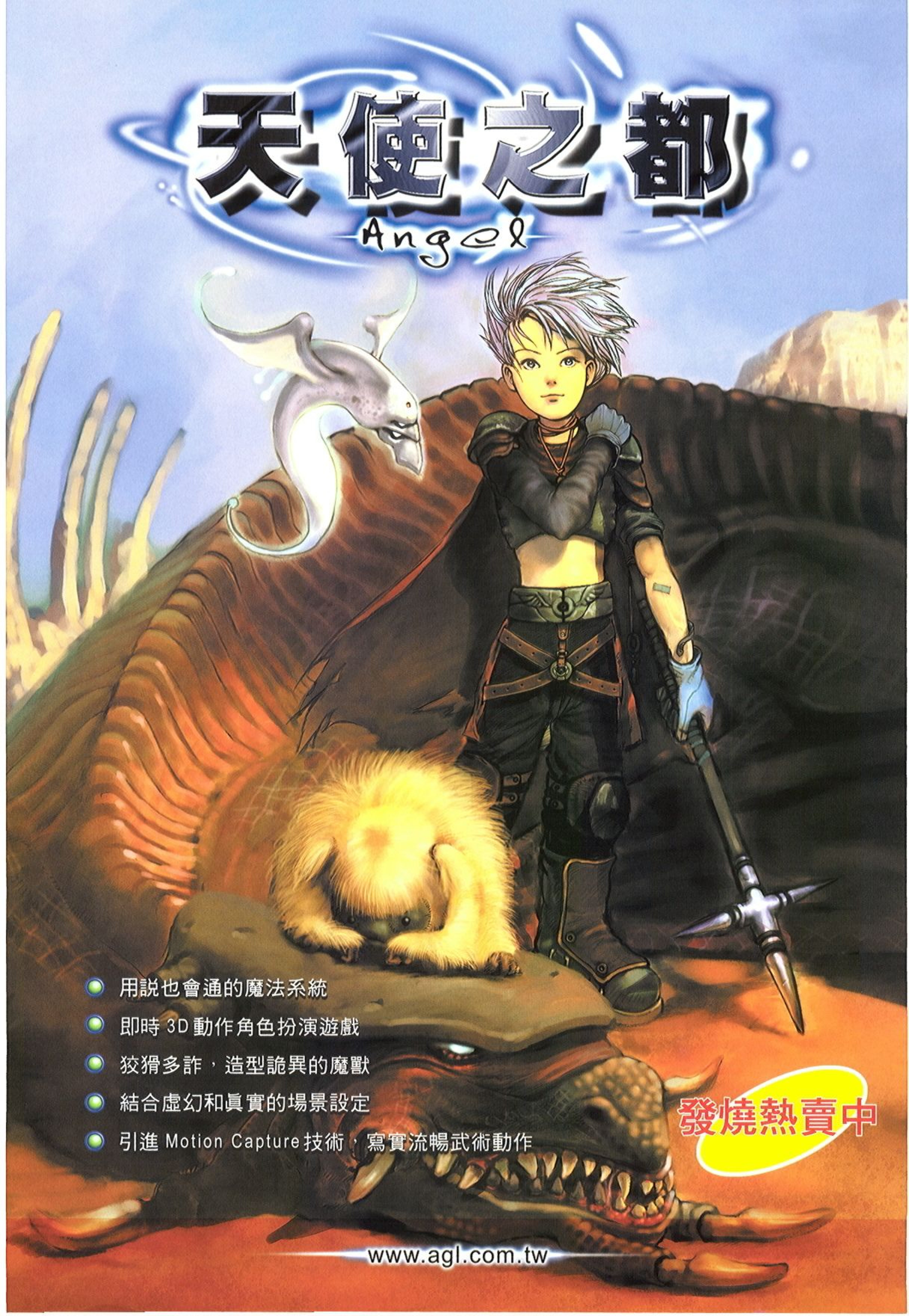


有關上帝遊戲軟體其它活動訊息請查詢http://www.CODIUS.com.tw

萊爾富 福客多 OK便利店 全家便利商店 中日超商 EVERYDAY

伊來富資訊股份有限公司
E-LIFE INFORMATION CO.,LTD
http://www.e-lifefui.com.tw

台北市大安區106信義路二段172號4樓
TEL.(02)2357-7968 FAX.(02)2357-7961
台灣地區免付費客服電話:0800-885-665



天使之都
Angel
用說也會通的魔法系統
即時 3D 動作角色扮演遊戲
狡猾多詐，造型詭異的魔獸
結合虛幻和眞實的場景設定
引進 Motion Capture 技術，寫實流暢武術動作
發燒熱賣中
www.agl.com.tw


史上第一款聲控施法遊戲
來試試用說的威力吧！！
用手不夠看，用嘴才厲害
各大電視報章雜誌大幅報導，上市之後好評不斷！！
天使之都
限量發行
超值精裝版
附贈
高質感耳掛式耳機麥克風
珍藏 CD-精彩幕後製作祕辛 & 趣味小遊戲
製作發行
宏碁電腦軟體事業群
台北縣 221 汐止市新台五路一段 88號 21樓
TEL:(02)8691-1776 FAX:(02)8691-2381
玩酷小組
PlayCoo Studio
http://playcoo.acer.com.tw
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988



智傲系統有限公司：台北市中正區100忠孝西路一段50號15樓之40
電話：02-23892007　傳真：02-23891992
http://www.gameone.com


電影式的超華麗戰鬥場面，殺著連環出擊，打鬥不再只是一刀一槍。
巨大全方位3D迷宮，配合首創的陷阱魔法系統，一不小心就會令你身陷險境。
全3D的引擎，加上100%手繪的超大量背景，3D與2D的完美結合。
近百隻造型各異怪獸，令你穿梭於虛幻的神秘國度。
全程真人配音，近50首扣人心弦的配樂，長達兩年的製作，現在由你我來親身體驗。
GAMEONE 永恆系列第一彈
《永恆傳說・奇幻水晶緣》
7月10日
一起尋找真正永恆
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988



耐人尋味的發財狂想曲

老夫子、大番薯、秦先生、
趙先生、陳小姐經典人物現身，
小偷、飛仔超級歹角，還有隱藏人物。





擁有多款小遊戲，
更具娛樂性。



財神、卡神、破壞神、工程女神，
大神隨意現身，更加刺激。



私人公司、產業，
可投資特殊地點，合作經營；
住宅、餐廳、商店三段發展模式，
更具策略性。

老夫子大富翁 Old Master Q

• 匠心獨具
可四方旋轉場景任意調整觀賞角度，春夏秋冬四季變化。

• 頗富巧思
三大場景地圖橫跨古今，“四字箴言” 改變命運不求人。

• 體貼入微
解析度高達1024x768，全語音以及可達四位玩家
角逐RICH老夫子頭銜。



老夫子經典漫畫大賽
現已公開招募作品
詳情請留意www.gameone.com



記憶大王
7月20勁爆上市
遊戲超簡單・0~99歲都會玩
重金大懸賞・歡迎高手來破關
凡購買記憶大王
於破關完成後，上網註冊
並輸入破關幸運號碼
即可参加記憶大抽獎
大獎等你拿，行動要快！
特獎 1名：獎金新台幣5萬元整
壹獎 1名：獎金新台幣2萬元整
貳獎 1名：獎金新台幣1萬元整
参獎 2名：獎金新台幣5仟元整
普獎30名：獎金新台幣1仟元整
您是記憶大王嗎？
徵海外代理商
XSUN
http://www.xsun.com.tw
EMail:xsun@xsun.com.tw
明日科技工作室
電話:04-23508016 傳真:04-23508074



■ 草案一：網咖業必須距離學校、醫院兩百公尺的以上。
■ 草案二：電腦遊戲內容描繪自殺、吸毒、暴行、血腥、變態或其他不良行為者，不得提供給未滿十八歲青少年
■ 草案三：未滿18歲的青少年周一至周五上午8時到下午6時，夜間10時到次日上午8時不得進入網咖。
■ 草案四：15歲以下的少年必須由家長或監護人陪同才能進入網咖。

網咖一直無法可管，不僅無法律可管，也幾乎沒人有辦法管，而政府管理人民千行百業，獨缺網咖這一業，目前台北市登記有案的網咖共有「五十九」家之「多」，但些登記有案的業者，商業登記都是餐飲業、小吃業，甚至還有零售業。

看到這裡，筆者恍然大悟，原來有少數有登記的，都不是網咖，大部份沒去登記的，才是非掛羊頭賣狗肉的真正網咖，所以，原本網咖業者鬧的利害，其實原因無他，蓋因妾身未明不知歸宿是也。

但一件雙方都想合法「明媒正娶」的「昏事」會拖那麼久，通常不是家世不匹配，不然就是聘金嫁妝談不攏。所以，鬧「利」害？現在可好了，小馬哥版的「電腦網路遊戲業管理自治條例」草案一出爐，大家都得跌一跤！

老實說，太過嚴苛了！老編認為網咖業者，在國內網路遊戲的發展上，將扮演階段性的重要角色，因此現階段實在不宜太過限制其發展，且網咖既身為「資訊服務業者」，提供消費者使用電腦與網路的媒介，除非裝設有防賭防色的伺服器，否則又如何禁止使用者自行下載色情圖片或Online Casino？「匹夫無罪，懷璧其罪」，一旦壁被偷被竊，不去追查偷兒的下落，匹夫反而有罪？所以，電腦與網路被誤用時，就是使用者自己該負起責任的時候了，在自家關起門來看色情圖片或玩賭博遊戲也不見的合法，君不聞有人打衛生麻將被取締者？既然如此，何不用現有的針對賭博、色情等法律或措施，直接針對使用者來規範就好？





不過，老編並不反對設定條例來規範網咖，至少針對在學青少年，進場時間需要明定出遊戲規則。老編知道有部份的讀者流連網咖徹夜不回家，隔天還要到學校上課，太過疲累就索性蹺課棄學了，如此，對家庭與教育都有負面的影響。

網路遊戲是群體的遊戲或合作或競爭，或爭吵或聯誼，如果明確規定網咖的進場時間，又何必為了擔心同學跑在前面，強練它整夜？或是為了怕找不到自己的好友甚至仇家，得半夜勉強跑到網咖去？如果真的還是擔心又害怕，那在家裡玩、在線上聊，至少不用父母替你擔心，否則真得要父母陪著上網咖了。

以上為老編一些淺見，請諸位讀者參考。



老編
chief@swm.com.tw

編輯手札

非常銷售

資料來源：參與經銷商
統計日期：5月01日～05月31日

1 戰慄時空之絕對武力

↑ ●上回4 ●松崗電腦 ●3D動作射擊

票數 3513



2 新蜀山劍俠傳

↓ ●上回1 ●智冠科技 ●角色扮演

票數 3192



3 天堂～龍之谷

↑ ●上回5 ●遊戲橘子 ●線上角色扮演

票數 3126



名次	變動	遊戲名稱	代理商	類型	票數
4	新登場	天堂神奇力量包	遊戲橘子	點數卡	3007
5	↑ 上回8	暗黑破壞神2中文版	松崗電腦	動作角色扮演	2819
6	新登場	善與惡中文版	美商藝電	策略角色扮演	2746
7	↓ 上回6	仙狐奇緣	智冠科技	角色扮演	2291
8	↓ 上回2	致命武力	漢堂國際	戰略角色扮演	2248
9	↓ 上回7	夢幻麻將館2～麻將世家	伊思麗	益智	2172
10	↑ 上回18	龍族	第三波	線上角色扮演	2145
11	新登場	古龍群俠傳	華義國際	角色扮演	2114
12	↓ 上回9	網路三國	中華網絡	線上角色扮演	2091
13	↓ 上回12	石器時代	華義國際	線上角色扮演	1872
14	↓ 上回10	魔法門八中文版	第三波	角色扮演	1728
15	↓ 上回11	軒轅劍參外傳～天之痕	大宇資訊	角色扮演	1713
16	↓ 上回13	三國霸業	詮積資訊	即時角色戰略	1619
17	↓ 上回15	新絕代雙驕貳	宇峻科技	角色扮演	1607
18	↓ 上回16	機甲爭霸戰4	第三波	動作	1574
19	↓ 上回17	新倚天屠龍記	智冠科技	角色扮演	1318
20	新登場	卡哇伊大作戰	龍愛科技	動作益智	1302

特別感謝本月參與銷售排行的全省39家經銷商

北區：

經銷商	電話
日本橋	TEL：(02) 2392-6358
銀色星球	TEL：(02 2930-7154
弘城資訊	TEL：(02 2969-2896
介安電腦	TEL：(02) 2998-1953
新宏榮資訊	TEL：(02) 2389-4936
創世紀唱片行	TEL：(02) 2954-8384
艾德資訊	TEL：(03) 767-6623

康恒資訊、正格資訊、來欣電腦、仲美電腦、中聯科技、龍武電腦、大聯盟、竹東展書堂。

中區：

經銷商	電話
東興電腦	TEL：(037) 337-865
益裕資訊	TEL：(047) 277-115
駿業科技	TEL：(048) 754-362
日本橋	TEL：(04) 2224-9028
三民書局	TEL：(04) 2524-4752
群欣電腦	TEL：(04) 2776-0799
易泰電腦	TEL：(04) 2836-7484
詠銘電腦	TEL：(04) 2623-5298
遠太電腦	TEL：(04) 2222-0050
廣訊書局	TEL：(04) 2528-5196
順發3C量販	TEL：(04) 2226-9696
有樂GAME館	TEL：(04) 2329-5076
101電腦圖書	TEL：(04) 2520-8961
飛碟流行玩具城	TEL：(04) 2686-5869
龍軒電腦(中華店)	TEL：(04) 2201-6622
新世紀文化廣場	TEL：(05) 532-6207

南區：

經銷商	電話
日本橋(台南店)	TEL：(06) 226-3129
歸仁文化廣場	TEL：(06) 239-3330
U23C資訊館	TEL：(06) 226-0566
宏昱資訊	TEL：(06) 228-0395
北興電腦	TEL：(06) 635-2025
城市漫畫	TEL：(07) 710-3466
日本橋(高雄店)	TEL：(07) 236-7075
順發3C量販	

回函中獎名單

姓名	地區
蘇靖茹	新竹縣
劉　靜	台北市
陳東裕	南投縣
劉冠成	花蓮市
顏聖哲	台北縣
張建智	台北市
李建瑩	新竹縣
楊惇堯	台南縣
陳森鏻	苗栗縣
洪俊英	台北縣
何宗憲	台中縣
楊志強	高雄市
賴宏泰	台北縣
金玉燕	台北市
梁曉梅	新竹縣
鄧博友	嘉義市
鍾明煇	屏東縣
鄭瑛銓	彰化縣
楊仲瑋	彰化縣
方筱文	南投市

以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於6月25號以掛號寄出。

非常爬行榜 TOP 10

非常駭客讀者票選

資料來源：軟體世界第146期選票
統計日期：5月25日～06月15日

1 新蜀山劍俠傳


↑ ●上回2 ●智冠科技 ●角色扮演

票數 307

2 軒轅劍參外傳～天之痕


↓ ●上回1 ●大宇資訊 ●角色扮演

票數 269

3 致命武力


↑ ●上回4 ●漢堂國際 ●戰略角色扮演

票數 222

4 ↑ 戰慄時空之絕對武力
●上回6 ●松崗電腦 ●3D動作射擊 票數 129

5 ↓ 軒轅伏魔錄
●上回3 ●大宇資訊 ●戰略角色扮演 票數 101

6 ↑ 天 堂
●上回7 ●遊戲橘子 ●線上角色扮演 票數 83

7 ↓ 仙狐奇緣
●上回5 ●智冠科技 ●角色扮演 票數 69

8 墮落天使
●上回8 ●奧汀科技 ●角色扮演 票數 57

9 新登場 浣花洗劍錄
●新登場 ●智冠科技 ●角色扮演 票數 54

10 新登場 魔法門八
●新登場 ●第三波 ●角色扮演 票數 49

遊戲家族 脫線排行榜

本資料由“遊戲家族網站”提供
WWW.gamefamily.com.tw

1 動物天堂


脫線指數：★★★★★

進榜原因：

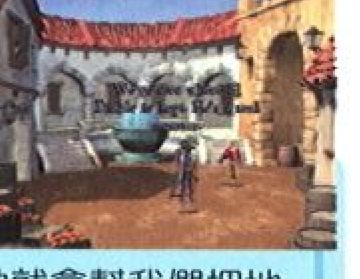
最近“狗仔”出沒嚴重，台灣會是繼香港後的另一個“動物天堂”嗎？因為這“壹周刊”刊了許多他們活動的豐盛成果!!

2 靈異邪咒


脫線指數：★★★★

進榜原因：

玩遊戲時讓我不禁想到：總統府是不是也被下了什麼惡毒的咀咒？要不陳總統選個外星人當副手卻渾然不知！

3 勇闖黃金城


脫線指數：★★★☆

進榜原因：

黃金城？幹嘛那麼累要自己去闖，找狗仔隊出動就會幫我們把地點、位置、進出的人都拍回來了！

4 鬼屋魔影4


脫線指數：★★★

進榜原因：

啊…啊…啊…啊…，我發現蟑螂從腳上爬過去比遊戲中陰森的鬼屋更恐怖！哇恐怖？價恐怖！

5 浩劫重生


脫線指數：★★☆

進榜原因：

一群人常常聚在一起是在討論怎麼對付敵人？還是….在傷腦筋要去那裡吃消夜？

遊戲大預言

智冠科技
TEL:080-741009 FAX:(07)815-1992 http://www.soft-world.com/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
魚美人	角色扮演	7月	未定
烈日奇俠傳~日劫2	即時角色扮演	7月	599元
露卡的魔獸教室	角色扮演	7月	599元
魔域爭霸	即時戰略	7月	880元
奇幻水晶緣	角色扮演	7月	599元
鹹蛋超人大富翁	益智	7月	299元
九英雄物語	戰略	7月	599元
決戰超時空-自由與榮耀	即時戰略	7月	599元
楚留香新傳	角色扮演	7月	599元
老夫子大富翁	益智	7月	388元
熾炎傳說	策略	7月	599元
浣花洗劍錄	角色扮演	7月	未定
DI GI KO(名稱暫定)	角色扮演	7月	699元
成吉思汗~大漠英雄傳	戰略角色	7月	599元
新無敵炸彈超人	戰略	7月	299元
仙狐前傳-水火金雷	角色扮演	7月	未定
大唐雙龍傳	角色扮演	8月	699元
喔！有鬼	角色扮演	8月	未定
神月紀事	角色扮演	8月	699元
聖焰騎士傳	角色扮演	8月	699元
模擬百貨	模擬	8月	未定
超時空英雄傳說3~狂神降世	戰略	8月	799元
至高無上	角色扮演	8月	599元
武林群俠傳	角色扮演	8月	599元

光譜資訊
TEL:(02)8369-3777 FAX:(02)8369-3788 http://www.ttime.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
三國立志傳	角色扮演	7月	未定
MIND ROVER	策略	8月	未定
瘋狂空間王	經營	8月	未定

華義國際
TEL:(02)8789-0099 FAX:(02)8789-1196 http://www.waei.net/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
神鬼戰士	網路遊戲	7月	未定
Poky Poky	動作冒險	7月	未定
特勤機甲隊4	即時戰略	8月	未定
鏡子戰爭	角色扮演	8月	未定
Come on Baby	網路遊戲	8月	未定
熱血狂飆	競速	8月	未定
1934特種兵	即時戰略	8月	未定

松崗休閒軟體
TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4454 http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
暗黑破壞神二資料片：毀滅之王 (Diablo II Expansion: Lord of Destruction)	動作角色扮演	6月29日	890元
蒼穹戰記 (AXIS)	動作射擊	7月	790元
戰慄時空之關鍵時刻 (Half - Life: Blue Shift)	動作射擊	7月	未定
神遊威尼斯(Venice)	網路連線	7月	990元
寵物樂園 (Virtual Pets)	寵物養成	7月	250元
玩瘋樂一 (Family Collection)	益智	7月	250元
玩瘋樂二 (Family Collection)	益智	7月	250元
閃擊點行動 (Operation Flashpoint)	動作射擊	8月	990元
黃金謎城 (Treasure Hunt)	連線尋寶	8月	890元
星塵物語 (Arcturus)	角色扮演	9月	未定

新瑞獅多媒體股份有限公司
TEL：(02) 23928806

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
七俠五義之包公疑雲	角色扮演	7月	未定
另類大富翁	益智	10月	未定
霸王別姬	角色扮演	10月	未定
碰碰車	益智	10月	未定

旭力亞有限公司
TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
小白狗庫比	動作益智	7月	未定
六道天書	角色扮演	7月	599元
少林足球	角色扮演運動	7月	未定
咸蛋超人之戰略遊戲	角色扮演	9月	未定
釣魚王	模擬釣魚	10月	未定
超神Z	角色格鬥	10月	未定
咸蛋超人之大富翁	益智策略	11月	未定

明日工作室
TEL:(02)2570-7095 FAX:(02)2579-4562 http://www.cartoonfree.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
機甲神兵	策略	7月	499元
美少女手扎	養成	8月	299元
虛擬人生SLG	策略	8月	未定

台灣帝技爺如
TEL:(02)2962-7425 http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
Di Gi Charat Fantas	冒險	7月	699元
聖焰騎士傳	角色扮演	8月	599元
神月紀事	角色扮演	8月	699元
黎明聖記（暫定）	角色扮演	9月	599元

英特衛多媒體
TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
天啓戰役 (Original War暫訂)	即時戰略	7月	未定
柏德之門二資料片：邪神霸權(Baldur's Gage 2: Throne of Bhaal)	角色扮演	7月	未定
鬼玩人 (Evil Dead)	動作冒險	7月	未定
召喚者(Summoner)	動作冒險	7月	未定
Art of Magic (中文名稱未定)	角色扮演	9月	未定
Red Faction	動作射擊	9月	未定

會宇多媒體股份有限公司
TEL:(02)2367-0168 FAX:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
亂世霸主 (Chaos)	策略模擬	7月	780元
四川省麻將（暫名）	益智	7月	168元

大宇資訊
TEL:(02)8226-5677 FAX(02)8226-5611 http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
新仙劍奇俠傳	角色扮演	7月	未定
大富翁拍賣王	益智	7月	299元
銀河戰國列傳-X	策略	7月	699元
仙劍客棧	經營養成	8月	未定
天堂島 (Tropico)	模擬	8月	860元
哥薩克-征服與榮耀	即時戰略	9月	1080元
雙面撒旦	動作冒險	9月	未定

歡樂盒有限公司
TEL:(02)8226-9029 FAX:(02)8226-9016 E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
正宗倚天屠龍記	角色扮演	7月	未定
夢幻武士外傳	冒險	8月	未定
夏夜交響曲	冒險養成	9月	未定

昱泉國際股份有限公司
TEL:(02)2705-3777 FAX:(02)2705-0222 http://www.interserv.com.tw/game/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
笑傲江湖網路版	網路遊戲	7月	未定
窈窕妹妹	策略	7月	未定
抓鬼大師	策略	7月	未定
新神鵰俠侶Part II	角色扮演	9月	未定

詮積資訊
TEL：(02) 25912712 http://www.changesoft.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
成吉思汗-大漠英雄傳	角色即時戰略	7月	599元

藍海豚科技 TEL：(02)2746-6561 FAX：(02)2746-6399

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
遊戲輕鬆打 2	益智	8月	299元
超級酒吧	策略經營	未定	未定

美商藝電 TEL：(02)2739-1937 FAX：(02)2739-6818 http://www.ea.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
幕府將軍資料片：蒙古入侵(Shogun: Total War Expansion Disk)	策略	7月	780元
幕府將軍黃金戰神版 (Shogun: Total WarWarlord Edition)	策略	7月	1290元
勁爆美式足球2002(Madden NFL 2002)	運動	8月	1090元
火爆冰上曲棍球2002 (NHL 2002)	運動	8月	1090元
一級方程式賽車2001 (F1 2001)	運動	8月	1090元
紅色警戒二資料片：尤里的復仇 (C&C：Yuri's Revenge)	即時戰略	9月	790元

宇盛科技 TEL：(07)-813-8381 FAX：(07)-813-8378

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
征服四海(Europa Universalis)	即時策略	7月	未定
石油總裁 (Oil Tycoon)	商業經營	未定	未定

宇峻科技 TEL：(02)8226-9989 FAX： (02) 8226-9918 http://www.uj.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
楚留香新傳	角色扮演	7月	599元
超時空英雄傳說三	策略	8月	799元

捷友資訊 TEL：(02)2528-8098 FAX：(02)2528-8268 http://www.apexsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
野蠻世紀	回合射擊	7月	199元
魔域爭霸ATROX	即時戰略	7月	960元
烏魯木齊大冒險	角色扮演	7月	499元
三國麻將	益智	8月	199元

Gameone智傲集團有限公司 TEL：(02) 2389-2007 FAX：(02) 2389-1992 http：www.gameone.com

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
三國群雄傳之臥龍與鳳雛	角色扮演	8月	599元
古龍群俠傳	線上角色扮演	12月	未定

聖教士股份有限公司 TEL：(02)8780-9808 FAX：(02)8780-9811 http://www.shermit.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
召喚師之章	策略	7月	720元
魚美人	角色扮演	8月	620元
OH！有鬼	角色扮演	8月	699元
惡靈2	冒險	8月	499元
寶蓮燈	角色扮演	8月	未定
七仙女	角色扮演	9月	未定

數位玩具和仲科技 TEL：(02)2552-3870 FAX：(02)2559-4355

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
烈日奇俠傳(日劫二)	角色扮演	7月	未定
魔法大富翁	益智	9月	未定

華彩軟體股份有限公司 TEL：(02)2311-8765 FAX：(02)2375-5283 http://softchina.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
X少年事件簿 (Diet GoGo)	角色扮演	7月	499元
鬼屋魔影4(Alone in the Dark 4)	冒險	7月	980元
空戰奇兵3 (SAC)	飛行戰鬥	7月	699元
星際爭霸2之終極危機 (I-War 2)	戰略	7月	790元
劍靈	角色扮演	7月	599元
MUCH新聞台	經營模擬	7月	399元
創世霹靂	線上遊戲	8月	未定
浩劫重生 (Arcanum)	角色扮演	9月	未定
暗黑武士道(Throne of darkness)	角色扮演	9月	未定

朔太科技 TEL (03) 355-1717 FAX： (03) 317-9341

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
遊戲情人	養成	7月	未定

第三波資訊 TEL：(02)8780-3636 FAX：(02)8780-5656 http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
洛克人X5	動作	7月	1080元
火線衝突(Conflict Zone)	即時戰略	7月	890元
七俠五義包公疑雲	角色扮演	7月	650元
戰神：狂神天威(Worlord Battlecry)	策略	7月	890元
魔鬼戰將2(Commandos 2)	戰略	8月	1280元
英雄聖戰二	策略	8月	650元
工人物語4	即時策略	8月	990元
恐龍危機2	動作	8月	980元
太陽帝國(Solar)	即時策略	8月	880元
英雄誌系列合輯	角色扮演	8月	990元
文明帝國:權傾天 下2(Call To Power 2)	策略	8月	1080元

捷思特資訊文化事業有限公司 TEL：(02) 2762-7977 FAX ：(02) 2762-8575

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
網錢商店大富翁 (線上版)	益智	9月	未定
鐵木真	益智	10月	未定

安峻科技 TEL：(02)2253-5766 FAX：(02)2258-9895 http://www.pcsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
九英雄物語	角色扮演	7月	599元
皇城爭霸	益智	8月	399元
至高無上	角色扮演	8月	499元

弘煜科技股份有限公司 TEL：(04)-3222886 FAX：(04)-3222971

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
幻翼傳說	角色扮演	7月	未定

皇統光碟 TEL：(02)2627-5999 FAX：(02)2627-5959 http://www.cdbank.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
光明戰記 (Elysian)	戰略角色扮演	7月	790元
埃及2 太陽神的預言	冒險	7月	980元

全景軟體股份有限公司 TEL：(02) 2698-2178 FAX：(02) 2698-7077 http://www.vrfish.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
鬥魚	益智	7月	未定

協和國際 TEL：(02)2696-4866 FAX：(02)2696-4936 http://game.kimc.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
樂高精兵任務 (Alpha Team)	益智育樂	7月	未定
樂高歡樂王國 (LEGOLAND)	益智育樂	7月	890元
人偶情緣2	養成模擬	7月	890元
迷霧之島2 (Real Myst 3D)	冒險	8月	未定
危機最前線2	動作策略	8月	1180元
FREEDOM	動作冒險	9月	890元
青澀寶貝2	戀愛模擬	9月	未定

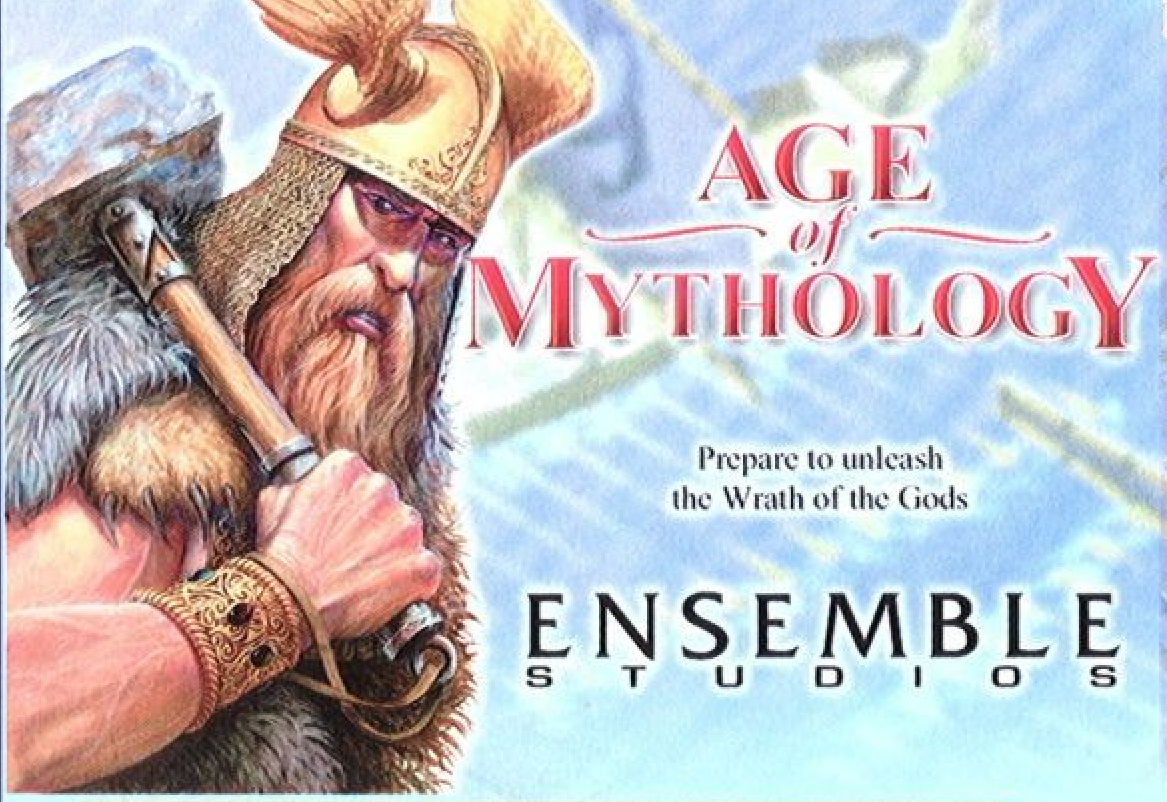


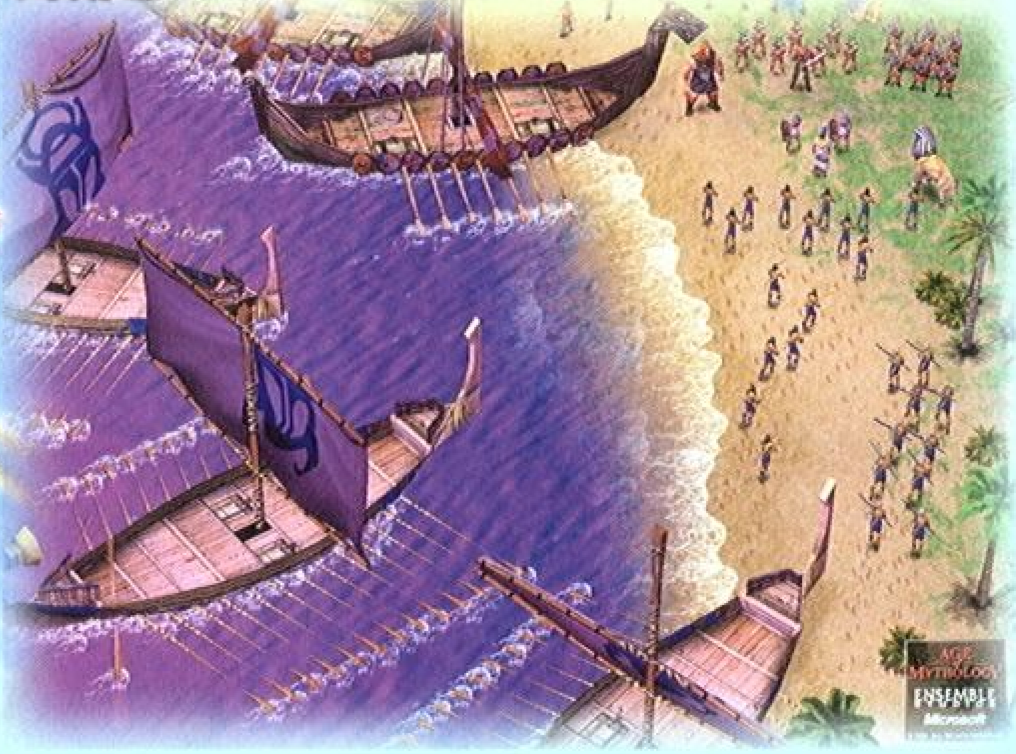
採訪報導 遊戲極品堂

作者：吳建煌
遊戲類型／即時戰略
國外發行／Microsoft
發行時間／2002年第二季

神話世紀

這幾年來，知名遊戲設計公司Ensemble Studios已經靠《世紀帝國》即時戰略遊戲系列，征服了遊戲世界。在即時戰略遊戲充斥市面的今天，Ensemble Studios將在明年給玩家一套脫俗出眾且堪稱「最新類型」的即時戰略遊戲。據了解該公司的設計群正創造一套以神祇與人民互動的遊戲，並將它命名為《神話世紀》(Age of Mythology，暫譯)。表面上，它似乎和《世紀帝國》系列沒有多大的差別，但當您玩得越深入之後，您將會發現它和《世紀帝國》不只是名稱上的不同而已...。





●集合部隊，準備發動攻擊

全新打造的3D遊戲引擎

Ensemble Studio目前持續為《神話世紀》創造新的3D遊戲引擎。實際上，這項設計已經進行了好幾年。打從《世紀帝國》推出後，該公司的首席技術設計師Dave Pottinger就開始著手這具新3D引擎的設計工作，即使當《世紀帝國二》、《帝王世紀》設計完成後，這項計劃仍持續進行。但當《帝王世紀》上市後，Ensemble Studios卻視這具幾乎要完成的引擎有如敝



●上百位戰士即將血染戰場



●兩軍短兵相接，戰事不可收拾

蓆，因為現在他們需要的是創造一具幾乎是「全3D」的遊戲引擎。在經歷幾個月的激烈討論中，約有二百多個建議在會議上被提出來，其中，由於Pottinger所創造的新引擎讓其它設計師可以呈現多變的地形、3D單位、同時表現數百個單位在戰場上生死對決的壯烈場景等等，而獲得採用。

互動性十足的景觀與地形

據了解Ensemble Studios要求《神話世紀》能擁有現相片真實度的圖形，從已展示的影片來看，地形不但細緻而且也很真實，有起伏的沙丘、陡峭的峭壁、積雪覆蓋的丘陵和閃爍的冰河等。當單位走進沙漠或雪中，他們會留下腳印。當浪濤沖刷海灘時，沙的顏色會變黑，並且留下泡沫。雪會慢慢地從天空落下，著地後會慢慢地堆積。風會吹動樹枝搖曳生姿。海浪會一陣比一陣強。

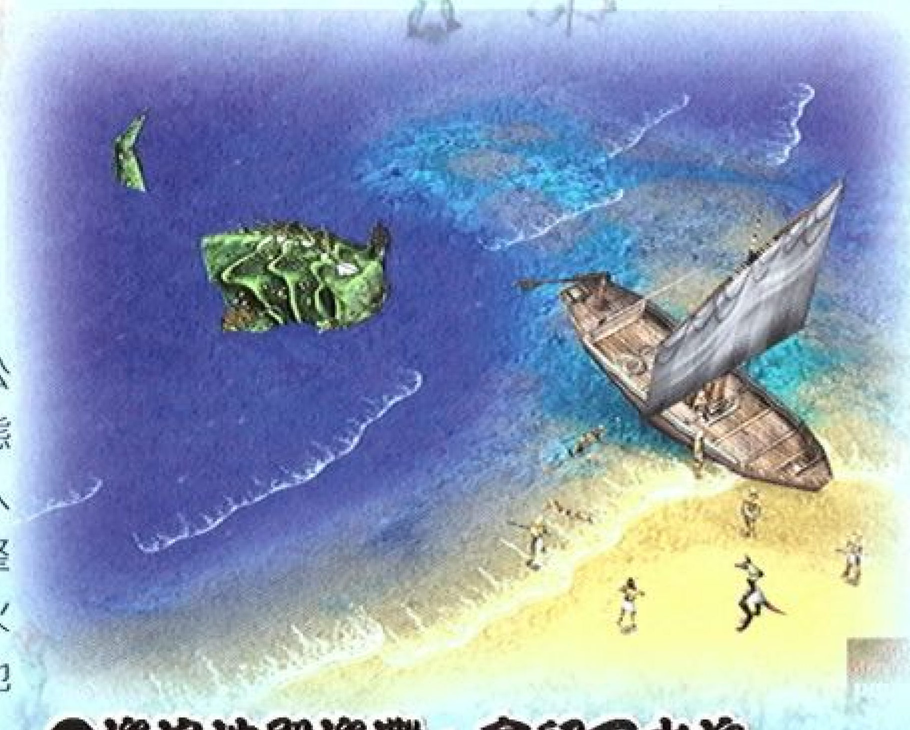


●遊戲的光影效果更勝《世紀帝國》系列

在《神話世紀》裡有數十種動物生活在土地上，包括熊、鱷魚、河馬、鈴羊、獅子、長頸鹿、斑馬、公豬、山羊等等，這些動物讓遊戲裡的生態環境更豐富。程式設計師亦在遊戲內加入日夜與時分之間的光影變化。玩家能調整時間，讓您處在漆黑的夜晚中、西沉的火紅落日下、以及光亮的白天裡。當您在地圖上快速轉動位置時，畫面將呈現陰影變化，反應出您所在的新位置。遊戲也實際模擬太陽從東邊出，在西邊落下的情況，所以陰影也會隨著太陽的移動而變化。由於這具3D引擎的強大能力，使遊戲世界鉅細靡遺。當單位站在雪中時，他們呼吸時會冒出煙霧；當他們站著不動時，他們會搓揉手臂，同時會打顫。當單位站在炎熱的沙漠中時，他們會擦拭額頭。當農夫走過稻田時，他們會推開稻莖前進，因此稻莖會前後搖晃。當建築物被摧毀時，它的樑柱會向內傾倒，屋頂會隨之倒塌。當暴風雨引起的閃電打到建築物或地面時，被擊中的地方會隨之起火。



●部隊穿越河流，會呈現水波效果



●海浪沖刷海灘，會留下水泡

膜拜天神得到神力與庇蔭



●召喚神力，取得庇蔭

《神話世紀》最出色的地方是它的神話成份，但它不是一個您砍殺獸人及巨人，或者在戰爭中選用魔法的遊戲。相反的，它是一個要讓您靠著膜拜而得到天神賜予庇蔭(favor)，並且讓祂因您的虔誠而給您特別力量及追隨者的遊戲。遊戲以埃及、希臘及斯堪地那維亞等三大文化為主題，每一個文化都有自己所膜拜的天神，以及所能建造的單位和建築物。各文化的構圖包括從建築物到單位都不一樣，在每一支文化中，各有三位主要的神祉。以埃及人為例，他們的神祉包括拉(Ra)、歐西里斯(Osiris)與賽特(Set)。至於希臘人，他們的神祉是天神宙斯、海神波賽頓和冥王哈德斯。至於斯堪地那維亞人，他們的神祉是歐丁、索爾和洛奇。

當您開始玩遊戲時，您必須先選擇所要玩的文化，然後選擇您要膜拜的神。當祂變成您主要的神祉後，您的文明便受這位神祉的主宰。每一位神會給他的人民不同庇蔭，這些庇蔭和神的力量有關。例如，根據斯堪地那維亞神話，歐丁是個千里眼，因此，如果您選擇他做為您的神祉，神賦予您的能力之一便是在世界地圖上能看得更遠。同樣地，許多您在遊戲中所能召喚的能力與生物，將視您所選擇的神祉決定。例如宙斯(也只有宙斯)能允許您召喚帶有閃電的暴風雨。當然啦，每支文化也擁有很多正常的能力。例如，洛奇文明允許他的弓箭手得到+10點的攻擊力；至於其它文明的戰馬可能會在速度上比其對手更快，或者農民的生產力更快一點。



●玩家可藉由庇蔭取得神話單位

創造強大英雄來對抗敵人

您的文化和文明亦決定了您能創造什麼樣的英雄(Hero)。英雄是《神話世紀》中一種新單位，比一般的單位擁有更強的攻擊及防禦力。每支文明的英雄單位都有些差異，但每一位都很強大而且很重要。例如埃及人一開始便擁有一位英雄，但埃及人必須在其城鎮中心創造英雄；斯堪地那維亞民族無法創造英雄，但可透過正規部隊不斷地戰鬥而得到，因為當某單位有足夠的戰功後，他便可升級為英雄，例如騎兵英雄和步兵英雄等。截至目前為止，據說埃及人只有一位英雄，但希臘及斯堪地那維亞人卻能擁有許多英雄。為平衡實力的差異，埃及人的英雄自然更強大些。英雄對玩家而言是非常重要的，因為他們是唯一能召喚神力的單位。

神的庇蔭(favor)是《神話世紀》裡的新資源，您在遊戲中仍必須搜集食物、金子和木材，但庇蔭現在也是進入遊戲神話成份的必要元素。一旦您選擇某位神祉並建造神殿，您便能開始增加庇蔭。但和其它資源不一樣的地方是，庇蔭只能到達100，假如您繼續膜拜，但到達這個值後，它不會再增加。庇蔭也和英雄一樣，是依您所選擇的文化而不同，例如，埃及人藉著為其神祉建造紀念碑而得到庇蔭。每支文化都有一座九位神祉左右的萬神殿，因此在宙斯、波賽頓和哈德斯之下還有九位神祉，但並非每位神祉您都可以擁有。例如亞歷斯神，只有您在選擇宙斯或哈德斯後，您才會接近到祂。



●《神話世紀》裡的英雄是新單位之一

●巨人是神話單位中的主力之一



●英雄是部隊的主力，也是領袖



●人面獅身是埃及文化的代表之一

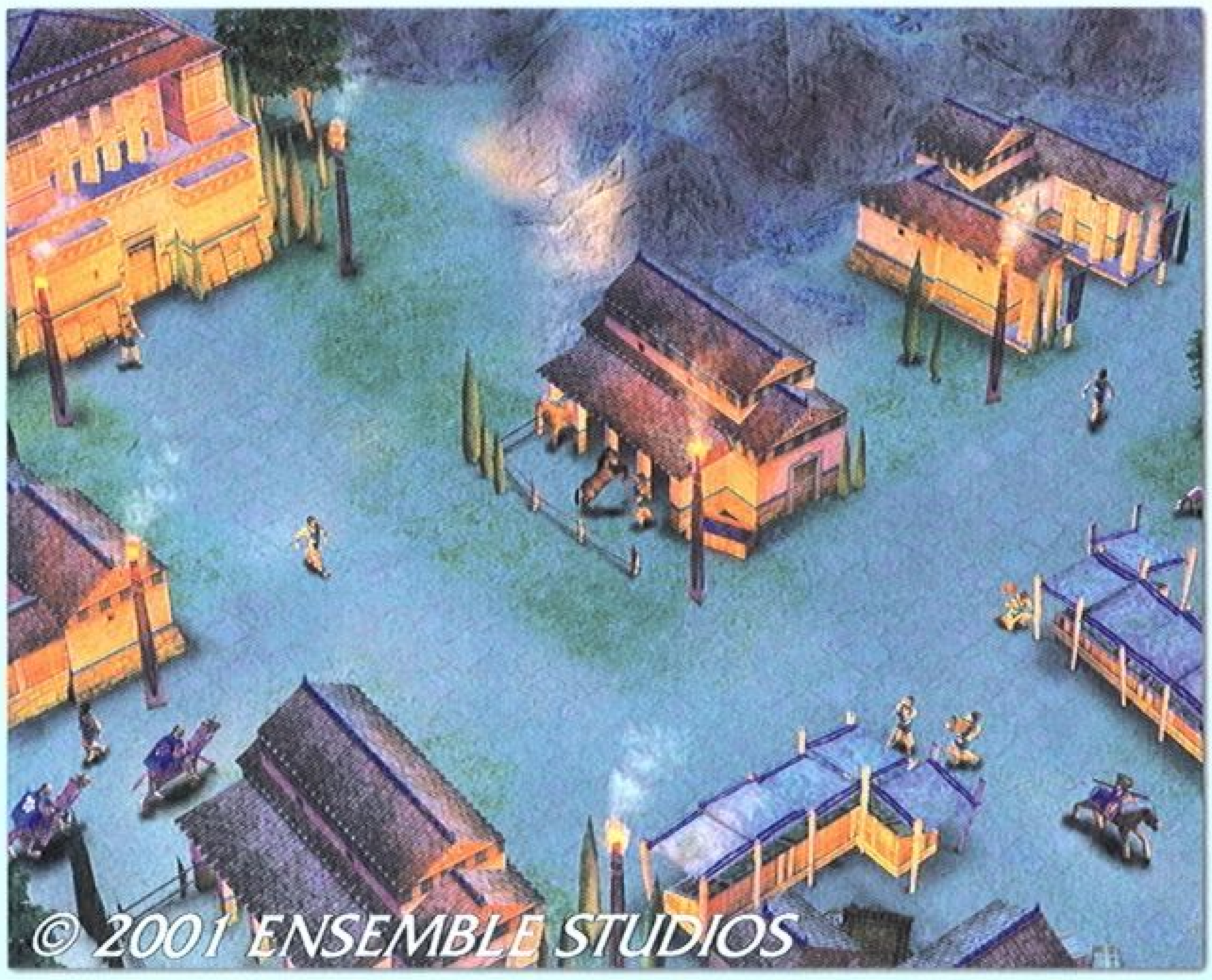
庇蔭可用來施展神蹟

除了可以藉由庇蔭取得神話單位外，庇蔭亦能被用來施展神蹟(divine improvements)。每支文化大約有十來種神蹟，玩家可用這些神蹟來改善農獲，或者是增加建造速度。但實際上，您是在消耗神的庇蔭而換取神力來改造您的經濟或生產力。玩家也可用消耗庇蔭的方式來使用神力。目前已知的神力，分別是隕石、閃電、地震、醫療、和保護等等。以隕石為例。它自天空落下後會重擊地面，除了殺死鄰近的單位外，還會造成冒煙的坑洞。據說，Ensemble Studios計劃讓玩家可召喚兇猛的野獸，傳送軍隊、甚至得到可以連接神境與地球彩虹天橋，以及能施展阻止農作生長的冰風暴等。神力是藉由英雄來施展，因此，只要您殺死敵人的英雄，您便可以阻止對手用這招來對付您。另外，由於遊戲共分三個世紀，因此，神力的力量大小會依世紀而不同。第一個世紀是最粗淺的醫療等神力，第三個世紀的神力最強大，如降落隕石等。玩家可建造一座神殿以跨越世紀，進而取得更優異的技術和先進的單位；也可以選擇停留在同一個世紀，使用資源建造很多神殿，以獲得更多神話中的力量，來和其它不斷升級的敵手對抗。



●閃電是超強的神力之一

新介面讓單位管理更容易



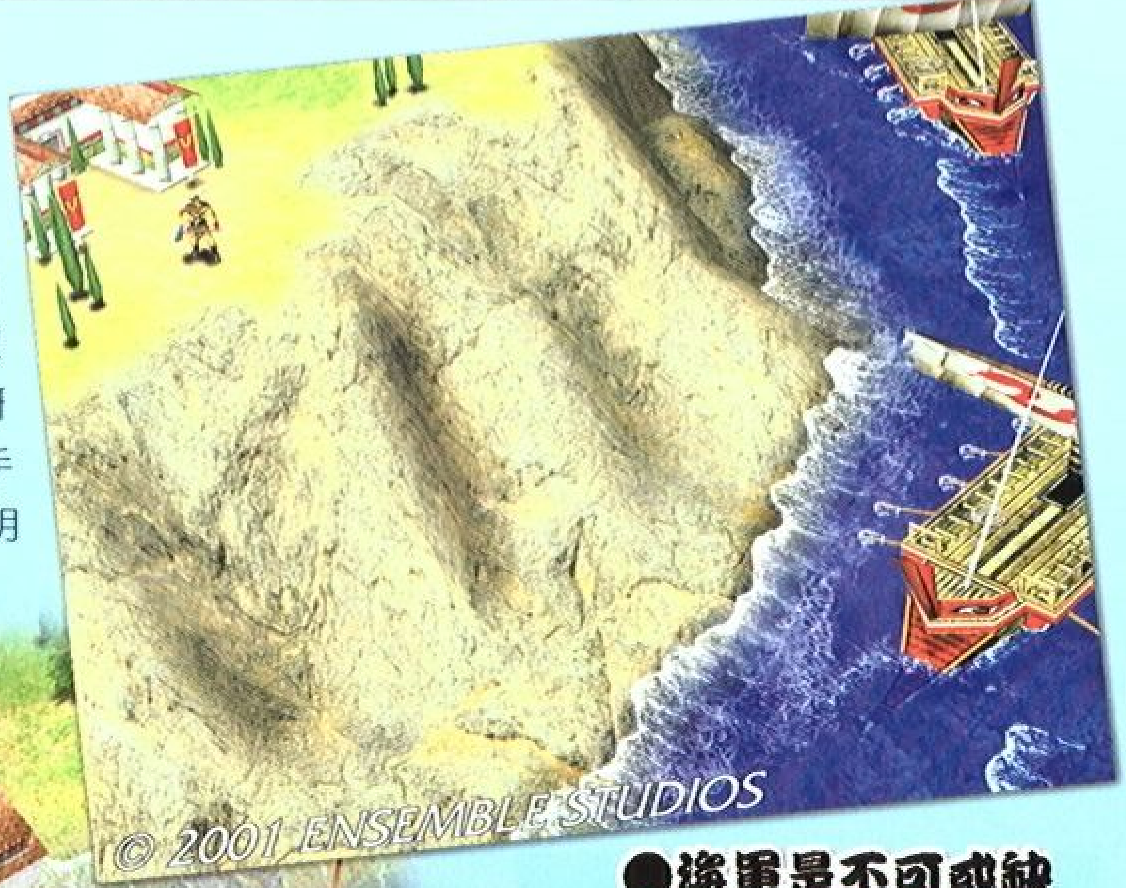
●村民夜間持續工作，戰士繼續巡邏

遊戲的介面變得更容易讓新玩家上手，其中有一項介面的改進是把移動停滯不前的村民的按鈕放到螢幕的上方，讓按鈕更醒目一點。另外，每一位呆立的村民都會有一個標籤，當越來越多的村民不動時，標籤便越堆越多，您便會知道有多少人呆立在螢幕中。另一項改進是螢幕左上方有九個標籤，這些標籤都被編上號碼，它可以讓您快速編組隊伍。雖然仍可以用Ctrl鍵加數字鍵的方式編隊，但現在您可以只藉著按這九個按鍵中的任何一個，便組成您要的隊伍，而這些標籤也會變成弓箭、刀劍、或馬的圖示，以顯示在這組隊伍中的主力是那一種單位。雖然這只是一個小改良，但它卻讓單位的管理更易容。

另外，在《神話世紀》中，劇本編輯器能夠在遊戲中執行，而不是以獨立的執行程式來進行。另外，遊戲未來在建立隨機地圖後會執行錯誤檢查，這是《世紀帝國》系列中所沒有的功能。

即時貼附的單位升級武器

除了上述小細節的呈現外，單位升級的畫面也有細膩的表現。由於程式設計師能夠將物件以即時的方式貼附在單位上，因此您可以看到每一項升級的東西都會出現在單位上。例如，當您研究升級鐵盾時，您的單位會實際地拿著金光閃閃的鐵盾。當您取得更上等的刀劍時，您會看見單位們揮舞著您剛剛研發出的刀劍。若從視覺來判斷，您可以因此知道對手的戰力升級到何種地步。這具3D引擎的強大功能說明



●海軍是不可或缺的部隊之一

《神話世紀》並非《世紀帝國》的續集或升級版，同時，這套作品內許多遊戲機能的提升，也顯示Ensemble Studios全心全意要在各方面把《神話世紀》做得比之前的任何一套遊戲來得更棒。



●為平衡敵我的世紀發展，各文明只能有一種海軍

採訪報導

遊戲極品堂



遊戲類型：動作RPG
設計公司：聖教士遊戲科技
發行公司：聖教士遊戲科技
上市時間：2001年08月



在一般人的印象中，”鬼魂”這兩個字充滿了神秘、詭異的氣氛，甚至有許多民間傳說，都是與好兄弟有關；使得人們對另一個世界滿懷恐懼，因為那是如此的恐怖、不可預料。但是！都二十一世紀了，你還那麼LKK嗎？來跟大鬼小鬼交個朋友，一起去冒險吧！

『喔～有鬼！』是聖教士的年度大作，也是國產遊戲中令人眼睛為之一亮的新星！以活潑清新的歐美畫風，將可怕的鬼魂化為人見人愛的小調皮蛋，以三個小孩的冒險為主體，讓玩家見識到，原來國產遊戲也能夠有如歐美遊戲水準般的演出！

故事大綱

櫻桃鎮是個相當單純、毫不起眼的小鎮，直到一年前，某考古隊發現在鎮內的櫻桃核小學後山有數量眾多的文物遺跡；考古隊領隊小林博士在急於成名的貪念之下，便大規模地進行挖掘作業，造成了環境的破壞及鎮內居民的抗議。後來考古工作進行到一半時，現場開始傳出一些怪事，最後小林博士突然神秘失蹤，剩下來的挖掘人員也沒有人敢留下來工作，考古工作就這麼不了了之。但事情並未因此而結束～

在暑假來臨前一天，令人敬愛的櫻桃核小學的老校長陳屍在學校最偏遠的一間廢棄教室裡，而且還聽說屍體被關進校園的野狗咬得支離破碎！更令人毛骨悚然的是，據傳兇手仍潛伏在學校之中，而背後有更多的邪惡正在侵蝕櫻桃鎮．．．．

現在，愛管閒事的靈異美少女－丹丹、醉心神秘力量的阿華及發明鬼才－阿弟，偷偷組成了「鬼孩子俱樂部」，將所有侵入小鎮的鬼怪一一收伏。在收伏的過程中，他們將會遇見各式各樣的居民及鬼怪，而他們背後大多有一段不為人知的往事。這三個小鬼頭都有自己的專長、才能和缺點，除了看時機派出合適人選來對付各種妖魔鬼怪，也可以照顧餵養被丟棄的鬼寶寶，讓鬼寶寶從等級最低的鬼，慢慢修煉為「鬼孩子俱樂部」的一員，以協助收伏其他更難纏的鬼怪。



某人的家。我為什麼要來這裡？可不是像在一般RPG裡常發生的「勇者搜索」（偷東西），只是來蒐集訊息的咧！

整個劇情共分為五個故事單元，從每個單元開始前的「開場動畫」中，便可以瞭解這次遇上的難題與必須解決的事。在遊戲過程裡，會因為每種故事劇情而遭遇許多小謎題，有些必須依照某種順序一一解決，有些就得靠想像力了。



魔王迷宮的內部。別看魔王迷宮好像小小的一間，裡面可是又大又容易迷路的呢！對了！迷宮裡到處都有小孩子們忘了帶走的玩具啊、糖果餅乾啊！進去玩的時候可以撿一點來用哦！

出場人物介紹



小華

我是小華！我的興趣是看看書啦！聽聽音樂啦！談談師生戀啦討厭啦！這是秘密哦！不可以說出去的！

最喜歡的

人：年輕英俊的男老師！　事：年輕英俊的男老師！

物：年輕英俊的男老師！



阿弟

偶素阿弟，偶姊姊素小娃〈小華〉…什麼？興趣哦？偶喜歡租己組裝東西啦！像偶家的冰箱跟三輪車就素偶組的啦！

最喜歡的

人：組裝！　事：組裝！　物：組裝！



丹丹

嗨！大家好！我是櫻桃美少女—丹丹！我的個性很開朗哦！以下是我比較熟的親朋好友，各位既然來了，就先跟大家認識一下吧！

最喜歡的

人：噓……不能說！

事：偷偷注意「他」。

物：嗯……除了「他」，好像沒有喜歡任何東西。



爺爺

我是丹丹的爺爺啦！為了要陪伴「奶奶」跟丹丹，所以留在人間沒去投胎啦！

最喜歡的

人：奶奶。　事：陪在奶奶身邊。

物：奶奶喜歡的我都喜歡。



大孟

在這濁世之中，何曾有我翩翩身影？我所尋覓的，又豈在這濁世之中呢？

最喜歡的

人：配得上我的人……或許是丹丹吧？

事：配得上我的…　物：配得上我的…



奶奶

哎唷！新朋友哦！我是丹丹的奶奶，看不出來吧！因為我皮膚保養得很好啦！

最喜歡的

人：自己跟丹丹　事：研究美麗的秘方。

物：美好的事物。



瑟南

凡走過，必留下痕跡，所以我帶走女性的隨身物件，我將來要作小褲褲設計師！

最喜歡的

人：沒有。　事：偷小褲褲及其他配件。

物：小褲褲跟女人的所有貼身物件。



阿樵

認識我？不用！我幹麼來這？沒事路過不行啊？我是誰？阿樵啊！

最喜歡的

人：對人沒興趣！　事：對事沒興趣！

物：煩耶！對東西沒興趣！



芭比

怎麼把我排在這麼後面？我是鎮上出名的美女……丹丹？丹丹能跟我比嗎？

最喜歡的

人：自己。　事：自己做的事。

物：自己喜歡的東西。

多多注意大家的舉動

認識大家了嗎？咦！你說介紹他們做啥？其實這很重要的說！因為往後我們還要靠他們多多幫忙了啦！像我們『鬼孩子俱樂部』的三個成員都各有特色哦！如果像樹洞裡有一樣非常重要的東西一定得拿到，但樹洞太小時，就要讓體型較小的阿弟進去囉！畢竟我還記得老師說的：『團結力量大！』

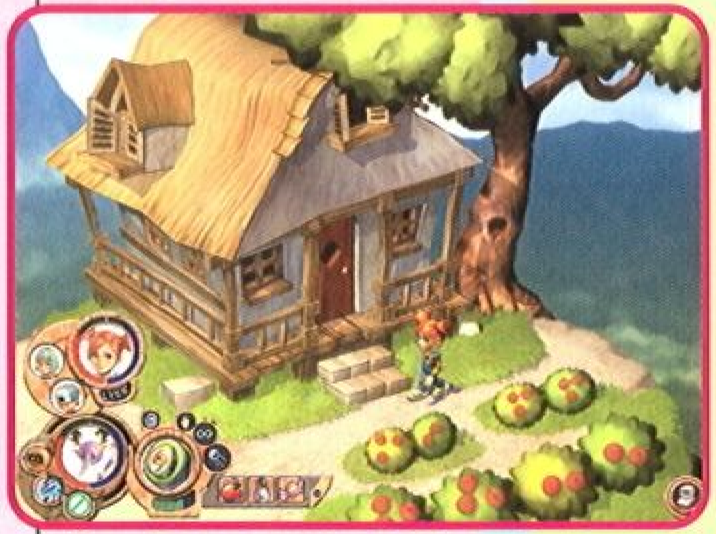


▲哎！說我們自己亂跑？別擔心！這是劇情模式，有時候我想要告訴大家一些事，就祇能用這個方法表達。



小華的家

▲既然是小華她家嘛！丹丹當然是來找小華的囉！丹丹有沒有禮貌啊？看到人要問好哦！



我（丹丹）的家

▲要找到我家很容易，只要看看門前有沒有玫瑰花園就行了，因為奶奶最喜歡玫瑰花。

至於其他人，套你們的話來說，就是配角～哇！（嗚～爺爺別K我）他們的一舉一動都會跟我們的行動有相當的關聯，而且還很有自己的個性，所以要時常注意他們，搞不好會對我們有很大的幫助哦！

瑟南的房間

▼要找瑟南的房間一點都不難，只要看到窗外有一條用小褲褲結成的繩子就是瑟南房間了，只是瑟南身材粉胖耶，那條脆弱的繩子怎麼撐得住他的體重啊？





▲你問我行色匆匆要去哪啊？哦！因為芭比來了，不想聽她囉唆就快走吧！

至於其他的路人甲，雖然我們不會與他們有什麼瓜葛，不過也別忽略了他們的重要性，因為有很多疑惑還得靠他們來告訴你喔！



寵物店內部

▲我很喜歡小動物，所以常常來這裡。啊！看到了嗎？櫃檯上方有一隻小貓耶！



▲寵物店的老闆很有愛心，經常餵附近的流浪狗、流浪貓吃東西，經過這裡時可不要打擾牠們吃飯哦！

要懂得察顏觀色



▲遊戲中獲得訊息的最快方法，就是問人了。爺爺常說：「路在嘴上」，安安靜靜的不去請教別人，是絕對過不了關的。

櫻桃鎮的大家可不是面無表情的木娃娃哦！每個人物都有多種表情以反應目前的心情狀態，所以你得藉由他們表情的改變，來察覺出當時的心情起伏；除了一般的喜怒哀樂之外，有些人還不時會表現出個人特色的獨特表情，例如奶奶的撒嬌樣兒、小

來認識我們的好兄弟—鬼寶寶

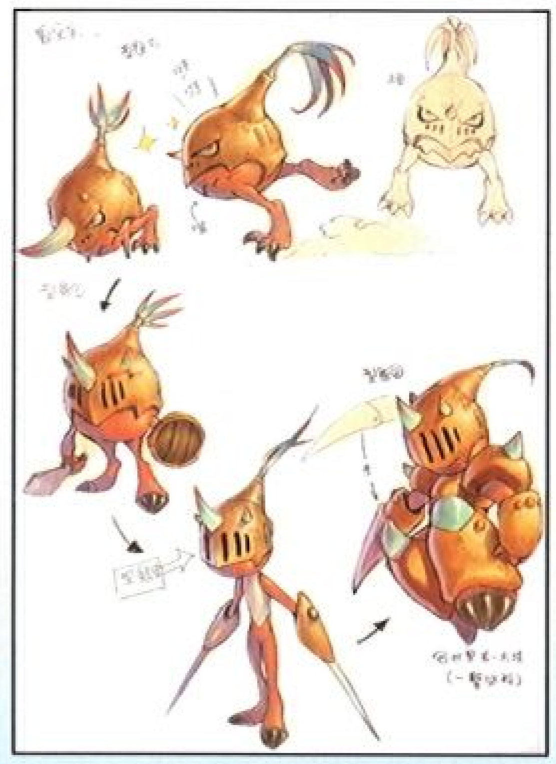
鬼寶寶就是鬼的孩子啦！有的是被我們收伏的鬼所遺留下的小孩，有的是在荒山野嶺裡抓看到的孤兒鬼，反正就是還沒有長大的鬼小孩就對了。要如何帶著鬼寶寶呢？在行動時我們每個人都可以帶著最多四個鬼寶寶，其中一個可以預先召喚出來，這樣遇到敵人時就會主動幫我們戰鬥，至於其它"鬼"就先在旁邊休息一下啦！



當然啦！召喚鬼寶寶並不是說一聲「召喚」，鬼寶寶就乖乖出來的，我可是都好好照顧鬼寶寶們哦！

既然是這麼好的幫手，我們當然不能虧待人家了！鬼寶寶最愛吃的食物是漢堡，但可不是一般速食店賣的喲！他們喜歡的，是用蜈蚣、青蛙、螞蟻、老鼠......哎呀！就是女生看了都會尖叫的東西當餡的噁心漢堡！所以啦～天下沒有白吃的午餐，鬼寶寶吃了我們冒著"生命危險"換來的漢堡，當然就會賣命

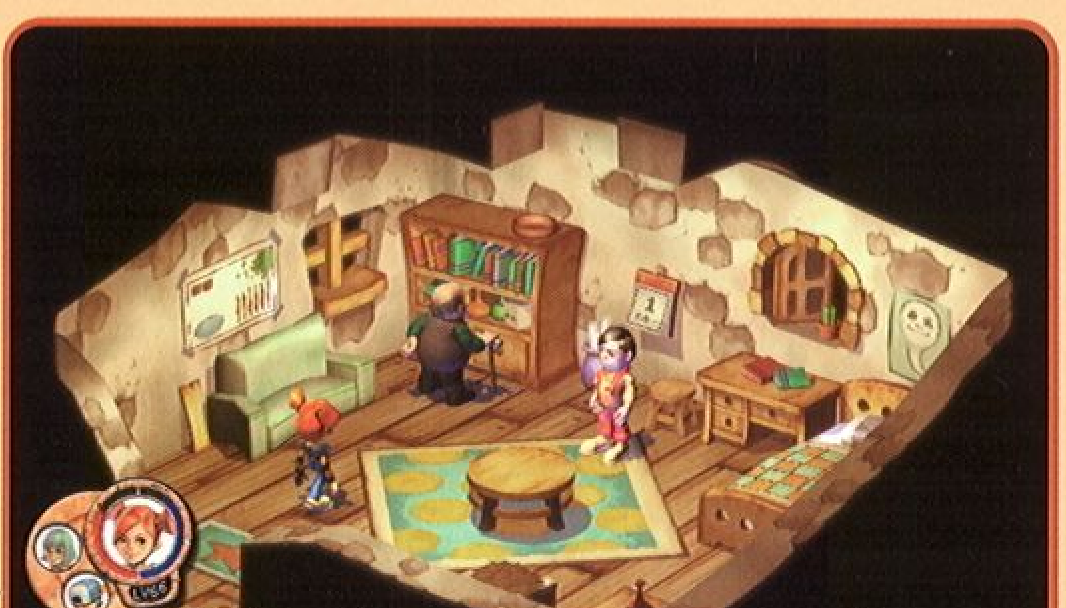




啦！

如果餵得好，鬼寶寶們吃得飽，他們很快就可以像小樹一般長大了！長大共分四個階段：鬼寶寶、怪寶寶、妖寶寶、精；鬼寶寶在這四個階段都會有不同的造型改變，絕對會讓你又驚喜又期待。

華做白日夢時的痴呆狀...等都很好玩哩！有時還可以在特殊的事件中看到平時難得一見、出乎意料之外的反常表情哦！另外我們在跟大家講話時，他們的態度及語氣也會表現在對話泡泡上，所以苗頭不對就閃人吧！



▲嗯！這裡有好多書！大概住這兒的人知道的也不少吧？那可不可以告訴我，「Oh～有鬼」什麼時候上市啊？



小吸盤的身世也相當可憐，似乎是受盡了虐待，嗯！怪不得會長成這個樣子……啊！不要生氣，我說錯話了！

攻擊特色：不能配備武器，只好用手打架囉！



一個愛哭的米袋小鬼，臉蛋旁邊一條條的布片，像極了菊花的花瓣。不知道牠為什麼跟媽媽失散了……沒關係，丹丹我會好好照顧人家的！

攻擊特色：鼻涕。牠跟阿弟是結拜兄弟嗎？

櫻桃鎮簡介

廣場之西



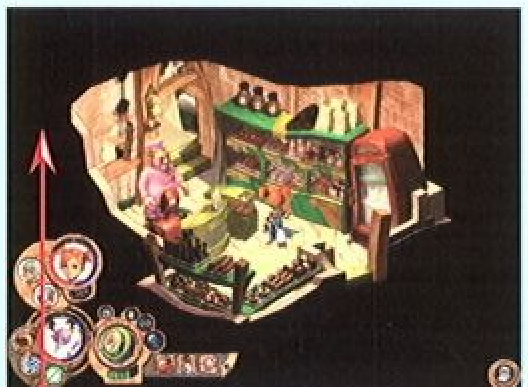




◆民宅1 、民宅3
城鎮居民的住所。



◆服飾店
在冒險過程中，可以在這裡買到各式的服飾。



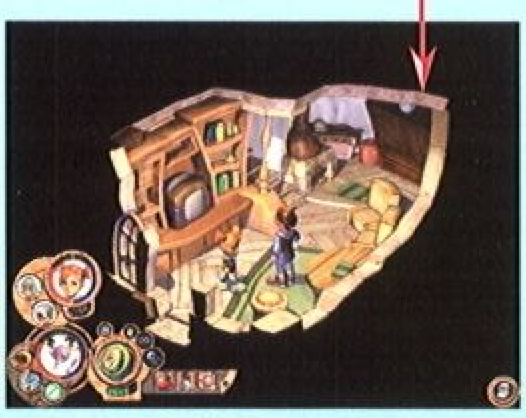
◆麵包店
販賣各種可以補充體力糕點的地方，是全鎮居民最喜歡的麵包店，也是我們在冒險過程中必須進入的地方。



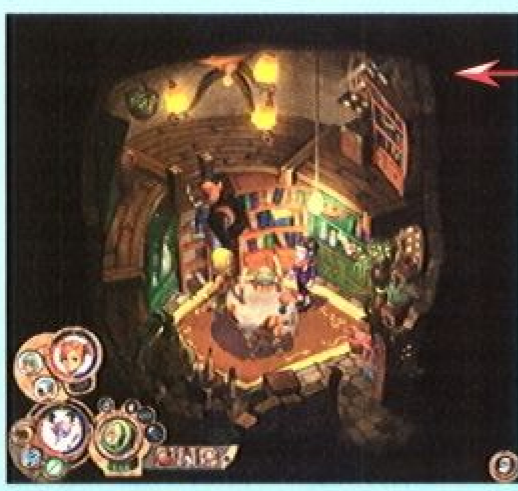
◆麵包店烤箱間
這裡是烘焙全鎮聞名的好吃麵包的地方。

中央廣場





◆工程師的家
這裡住著一個不太理人的工程師，如果隨便跑進他的家，可能會被他趕出來哦！



◆女巫店
買賣各種奇怪葯品及有關巫術的道具，小華最喜歡來這裡了。



◆民宅5 城鎮居民的住所。



◆民宅2
也是城鎮居民居住的住所。



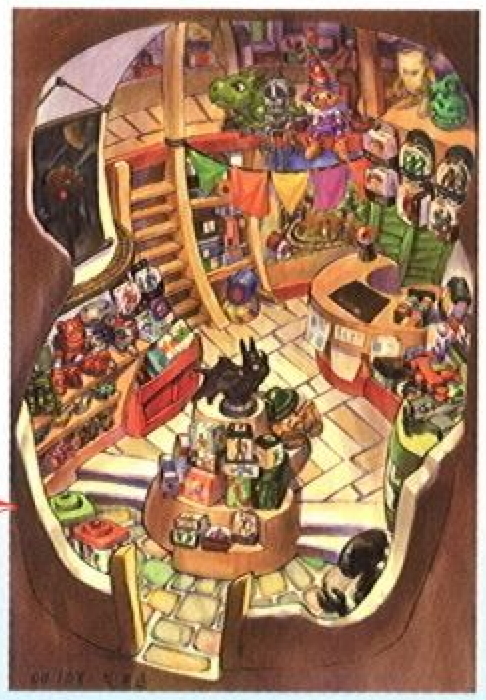
◆廣場之南
有一座美麗的小橋，河水也很乾淨，可以下去游泳耶！



◆民宅4 城鎮居民的住所。



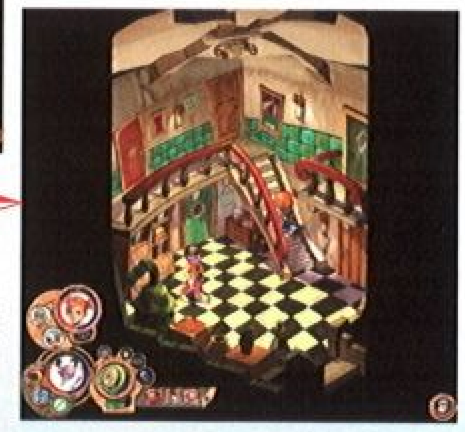
◆道具店
是販賣各式小道具的地方。



◆玩具店
店裡提供各式玩具，是城鎮小孩最喜歡聚集的地方，也是阿弟最喜歡去的地方。



◆小公寓２樓
小公寓２樓的其中一間房間。



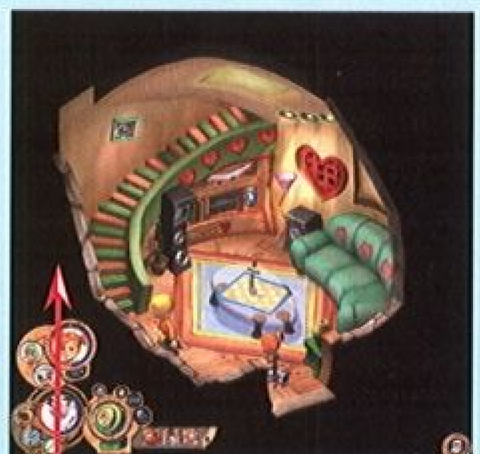
◆小公寓
城鎮上居民的住所，有時裡面居住的人會提供們有關鎮上的最新訊息。



◆公園入口
公園的一角。這是公園，魔王迷宮也在這裡，旁邊的公車是拿來給小朋友玩的，但是因為進不去，公車只剩下攀爬的作用。



◆瑟男家２樓
這裡是瑟南的房間，房間裡面掛滿了各式的小內衣。



◆瑟男家
我們同班同學瑟男的家。由於瑟男有奇怪的嗜好，所以房間外觀看起來很像是個情趣商店。

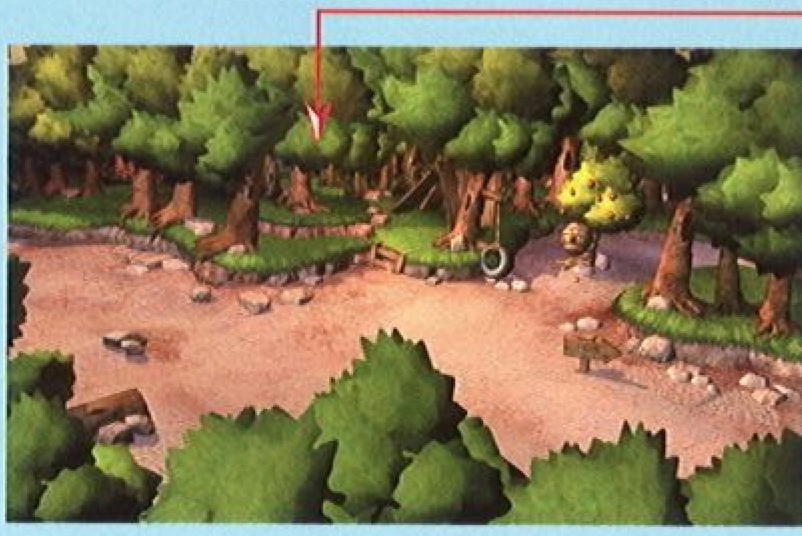


◆魔王迷宮
嗯！又是在魔王迷宮了，每個小孩進去都會迷路的魔王迷宮。嗯～我該不會也迷路了吧？



廣場之東





◆蘋果園
在這裡可以摘到許多新鮮的蘋果哦！還是通往少女湖的必經之路。



◆少女湖
是城鎮裡面十有名的湖泊，以前是個有名的觀光景點。

來瞧瞧我們的戰鬥吧！



丹丹



除了爺爺說我有”尚未激發完全的超能力”之外，我最擅長的還是用溜溜球K人！除了一般攻擊外，當溜溜球的表面被我貼上神奇的''魔法貼紙''後，那可不得了！原本毫不起眼的溜溜球，馬上就會搖身一變成為可以呼風喚雨的超級武器哦！

看我的白雪公主溜溜球攻擊！咦？怎麼這麼弱？啊！忘了貼“七矮人貼紙”增加威力！

阿弟

阿弟一愛做實驗的小孩，竟然能用垃圾拼裝成''強力水槍''，可以算是一項創舉吧！因為這水槍可乖得不挑嘴哩！無論是洗腳水、沐浴乳、鼻涕水還是臭口水，它通通照單全收。所以他一出場，敵人紛紛嚇得往回跑！

阿弟在這裡遇到怪物了，他正要使出大絕招對付怪物，加油！不要輸啊！

小華

其實她一直想成為一個巫師，所以喜歡用一些奇怪的咒語；光靠一隻破爛的木棒就可以吸收水果的能量，變成一隻名副其實的''水果法杖''！她還會用一些奇怪的法術哦！

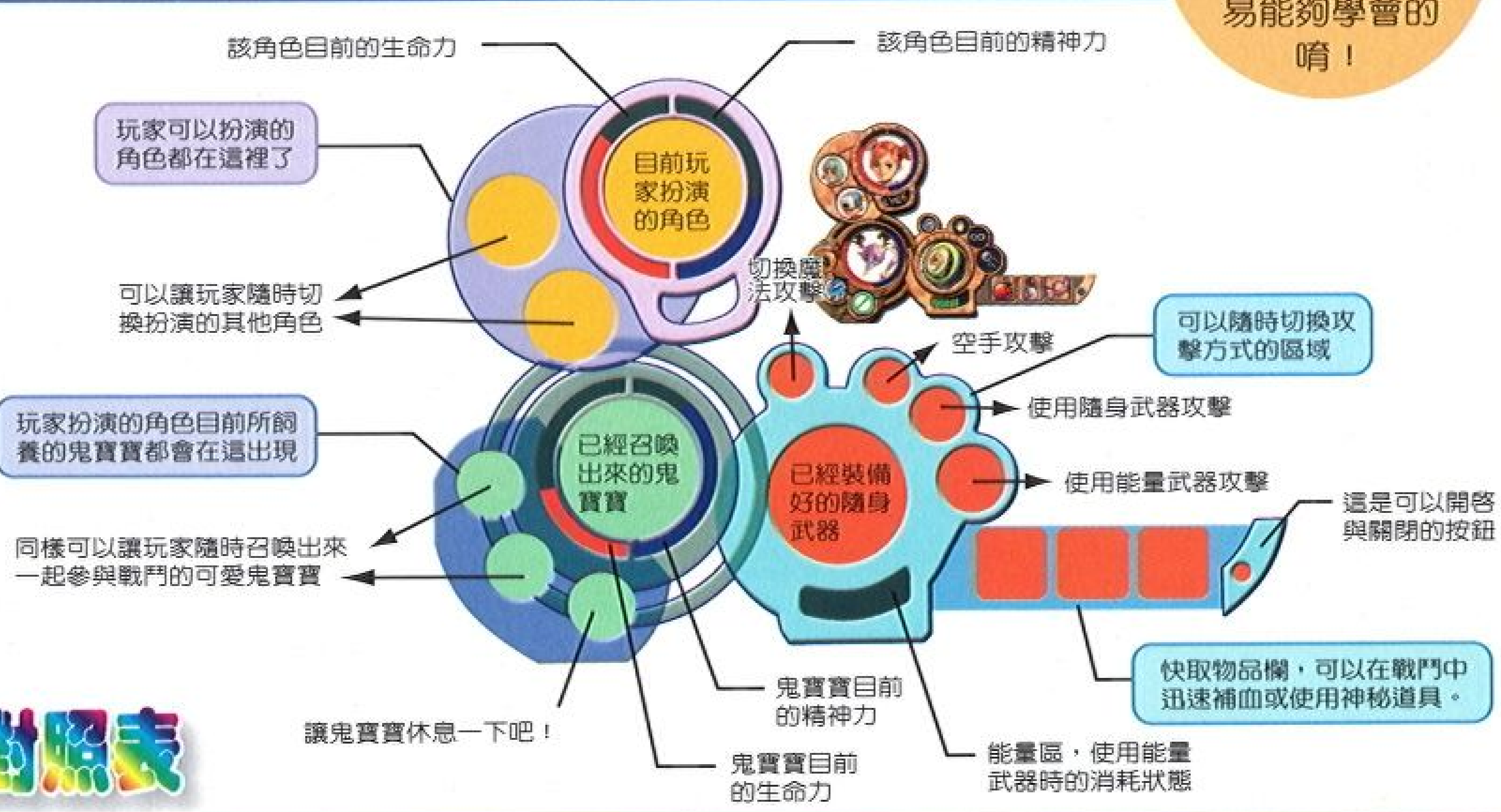




這是廣場之南。小華終於奮勇作戰了，真是歷史性的一刻啊！

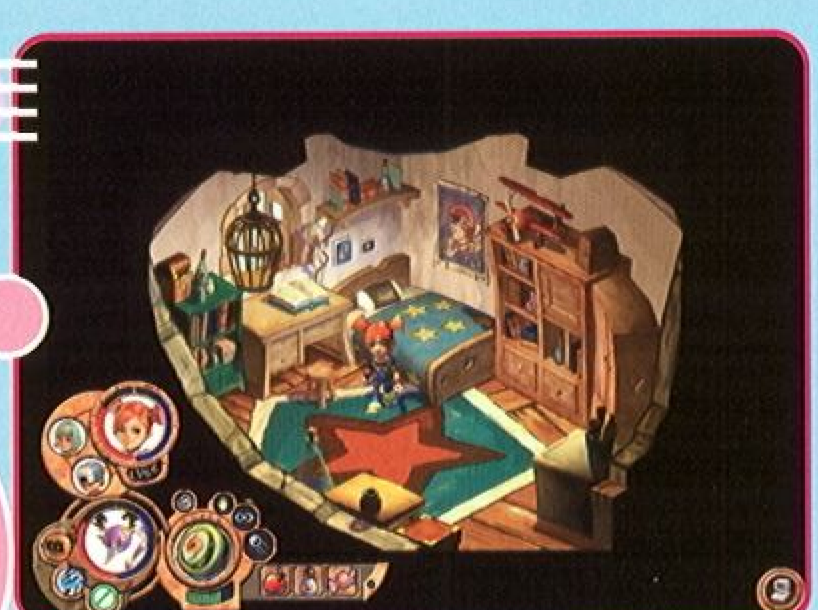
櫻桃冰雹。哦哦！小華使出究極絕招——櫻桃冰雹了，這可不是輕易能夠學會的唷！

我們只是三個小孩子，所以也不可能拿什麼刀啊、槍啊之類的武器來對付壞人，所以我們在戰鬥時可是各有獨特的秘方哦！先介紹給大家瞭解一下，以免看到阿弟用噁心的東東攻擊時，就說我們不衛生哦！



主操作介面對照表

我們的聲音是那來的？

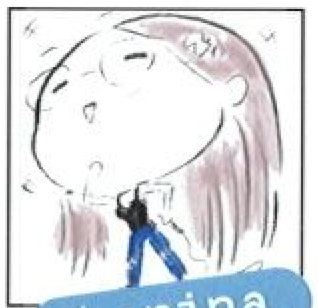


由於爺爺說我們與大家處在不同的世界，所以你們應該聽不到我們的可愛聲音；不過有一些好心的哥哥姊姊找了一些你們那邊的小朋友，到錄音室來幫我們配音哦！更好玩的是，像小華穿上一件漂亮的新衣時，她就會發出”嘻...嘻”的笑聲；如果把阿弟的武器卸下，他也會有抗議的聲音出現，他們連這些聲音都配好了！所以大家應該會覺得我們很親切、可愛吧！

某人的家。雖然我是櫻桃鎮出名的美少女，不過還是有很多人不認識我，所以我還是不知道誰住在這裡。

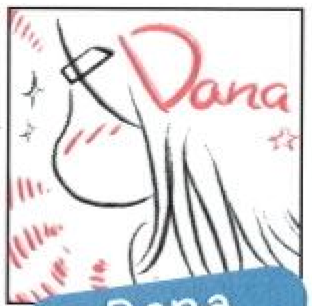
製作小組影月組之主要成員介紹

製作人



■性別：不是男生
■星座血型：請尊重個人隱私
■自己ㄉ特色：讓我想一下再告訴你吧！
■負責ㄉ工作內容：安內攘外！
■想對”oh～”說ㄉ話：其實...我覺得還不錯。咻～鏗噹～【臉紅紅的跑開了...然後...又跌倒了】

遊戲企劃



■性別：可愛的女生
■星座血型：巨蟹座、血型保密
■自己ㄉ特色：每天快樂的胡思亂想
■負責ㄉ工作內容：胡思亂想、胡思亂想、聊聊天、打打雜
■想對”oh～”說ㄉ話：加油喔！要贏過其他遊戲喔！

程式設計師



■性別：他看起來沒有女朋友
■星座血型：要幫他耍酷！所以不能洩露
■自己ㄉ特色：他可能會說沒有！
■負責ㄉ工作內容：他扮演沒人理卻依然奮發向上的有為青年
■想對”oh～”說ㄉ話：他一定不願意說。【註：以上訪問由製作人替OB回答】

2D造型設定



■性別：男的啦
■星座血型：金牛座B型(我猜的)
■自己ㄉ特色：知道那麼多做什麼？
■負責ㄉ工作內容：畫畫圖、掃掃地、修修電腦、聊聊天、打打雜
■想對”oh～”說ㄉ話：為什麼！～我要參與oh～ghost的製作？這樣玩起來就沒緊張感了！

2D造型設定



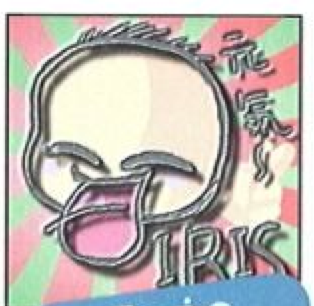
■性別：雜撥ㄟ
■星座血型：乙女座B型
■自己ㄉ特色：ㄅ～就這樣
■負責ㄉ工作內容：塗鴉、又塗鴉..塗完又塗鴉.............>_<
■想對”oh～”說ㄉ話：cl3cl3cl3cl3.....tj/6x96u.3d04ej.45k7a.41;6vu4(外星人用注音打的)

3D美術設計



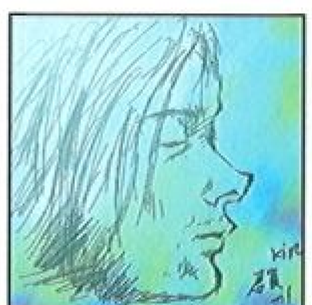
■性別：女的呦～
■星座血型：雙魚座 B型
■自己ㄉ特色：oh～ghost～
■負責ㄉ工作內容：室內室外場景(3D)、部分鬼寶寶
■想對”oh～”說ㄉ話：我愛”喔～Ghost！”

3D美術設計



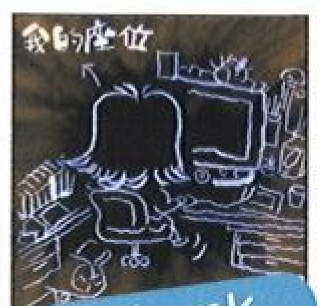
■性別：女
■星座血型：乙女座A
■自己ㄉ特色：認真呆蠢
■負責ㄉ工作內容：特效啦、場景啦、小妹啦、接線生啦、跑龍套啦......
■想對”oh～”說ㄉ話：美術畫ㄉ粉優喔，希望大家多捧場！

3D美術設計



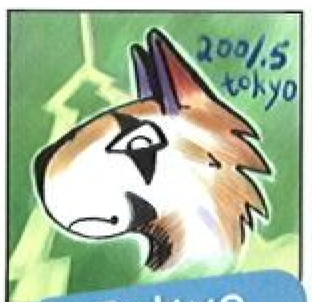
■性別：小男生
■星座血型：牡羊座O型
■自己ㄉ特色：靜如處子、動如脫兔
■負責ㄉ工作內容：人物建模.....動態調整....場景製作............
■想對”oh～”說ㄉ話：再也沒有比這更美的了.......！

3D美術設計



■性別：帶靶的080砲管～我以前擦過^_^y
■星座血型：雙魚座 A型
■自己ㄉ特色：特色就是特別色～（我是說喜歡很多特別有特色的人事物）
■負責ㄉ工作內容：善跟惡的怪獸～特笑ㄟ～
■想對”oh～”說ㄉ話：一定要玩喔～

3D美術設計



■性別：雄性毛猩猩
■星座血型：柔情似水的水瓶座 ？型
■自己ㄉ特色：吃→工作→玩遊戲→睡→吃.....(循環)
■負責ㄉ工作內容：室內場景製作、修圖轉檔兼打雜、下午茶點心供應者
■想對”oh～”說ㄉ話：你～是我的人生的第二春天、我的驕傲

動畫師



■性別：公
■星座血型：乙女座O型
■自己ㄉ特色：有點強、又不會太強”
■負責ㄉ工作內容：沒什麼，就是動畫啦！
■想對”oh～”說ㄉ話：大家都不是人一都是超人！

動畫師



■性別：男的啦
■星座血型：雙子座O型
■自己ㄉ特色：哈～哈　嗯～嗯　還是不說了又不熟
■負責ㄉ工作內容：做動畫呀、片夾、片夾啦！
■想對”oh～”說ㄉ話：太....太....太棒了...



即將在暑假推出的RSLG奇幻大作『熾炎傳說』，目前已經進入緊鑼密鼓的測試階段了。在這款創新的策略遊戲裡，場景方面可說是無懈可擊，在細部方面精細的描述、整體場面的氣勢恢弘，都令人有驚豔之感。在經過本刊連續兩期的簡短報導（145、146 勁GAME紅不讓）之後，相信關於遊戲的特色方面，讀者們應該都有一定的了解，這一期我們就來看看遊戲細部部分的介紹吧，其中包含了轉職系統、索達納茲(Stannatze)大陸的世界觀以及城鎮系統的各種介紹，讓讀者可以率先感受一下這個遊戲的特殊魅力。

風格獨特的場景設計

首先我們就先來看看場景方面的結構吧！在「熾炎傳說」中，由於構織了如希臘神話般龐大架構的故事體系，因此為了呈現出遊戲中奇幻華麗的神話色彩，製作小組在美術上可說是費盡心力的表現。在場景的設計上，不管是遊戲的基本介面或者是主要的戰鬥畫面場景，都展現出故事中史詩般的壯闊氣勢。尤其遊戲中36個640*480的戰鬥畫面場景，每個戰場整體看起來華麗大方，而細緻景物的部分更是栩栩如生，不論是一磚一瓦、一桌一椅，都讓人嘖嘖稱奇。



▶景物的繪製栩栩如生。

▼聖凱羅那帝國所屬的波爾賽港鎮。





▼場景的光影效果十分逼真。



▲戰場上的場景繪製精細。

角色轉職與傭兵系統



▲高階魔法師的殺傷力強大。

在RSLG中玩家最重視的升級轉職系統上，『熾炎傳說』採用了自由度極高的設計。遊戲中只要角色每升一級，便會獲得一定的點數去自由分配在各項能力值內，每個角色的能力值方面有九種屬性，分別是HP、MP、智慧、攻擊力、防禦力、速度、幸運、魔防、抵抗力等九種，其中HP及MP每一個點數可以增加五個單位，其餘每一個點數則可增加一個單位。而系統則會依照每一種職業的特性加以規定出可轉職的標準，只要玩家的能力值達到這個標準，就可以讓玩家自己決定想升級的職業。舉例來說吧，如果是想以魔法系為職業的角色，那就必須要在智慧與MP上特別著重，才能順利在魔法系繼續轉職到更高級的職業。如果把有限的點數平均的分配到每個技能中的話，那麼你雖然可變成一個全才的角色，但是可能就很難在職業上更進一步了。以下附上各種職業的分級表，還有每種職業的設定圖，讓讀者們可以一目了然。



▲升級後可自由分配點數。

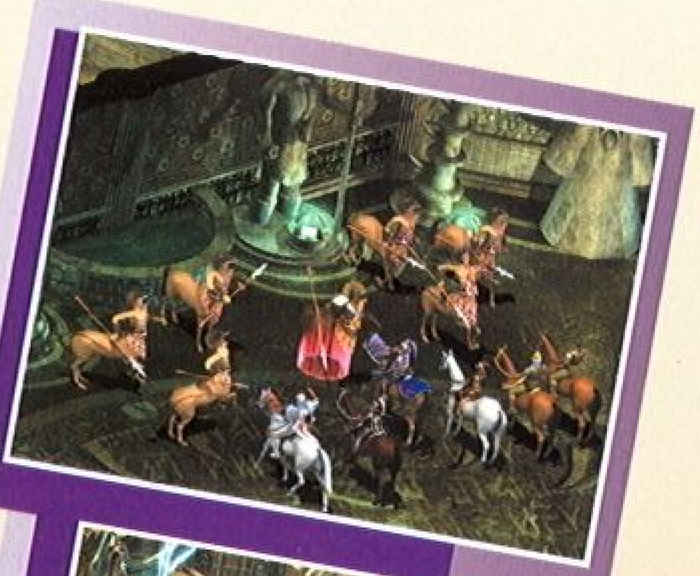
▼回復性魔法需祭師類才能執行。



▼人物總覽會出現角色職業類別。



兵種係別	職業分級					
戰士系	普通戰士	戰士初級	高階戰士	戰士中級	特級戰士	
	民兵	正規戰士	魔劍士	皇家武士	聖堂武士	
	暴民	叛逆戰士	聖武士	暗黑武士		
			狂戰士			
射手系		射手初級	射手中級	高階射手	特級射手	
		正規弓兵	弩射士	神槍手	火炮手	
		叛逆弓兵				
坐騎系		騎兵	初階騎士	中階騎士	高階騎士	神職騎士
		正規騎士	正規騎士	騎士長	皇家騎士	聖騎士
		叛逆騎士	叛逆騎士	黑騎士	魔法騎士	龍騎士
					龍騎士	死靈騎士
修行系		初級修士	中級修士	高階修士	神職修士	
		修士	牧師	祭師	教皇	
		修女	黑暗牧師	大法師	黑暗法師	
			法師			



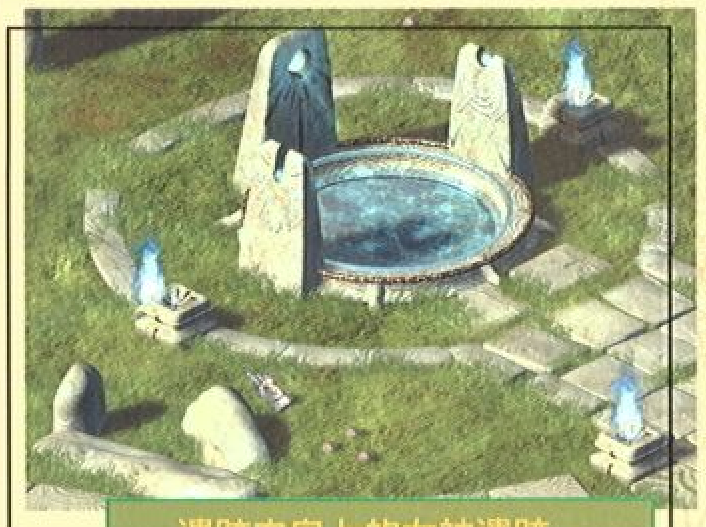




遊戲中的世界觀



A 遺跡之島 —女神的守護者



遺跡之島上的女神遺跡

世代戍守於遺跡之島的奧斯維德家族，原本是大陸上赫赫有名的名門望族。由於家族中人才輩出、功高震主，全族在數百年前便被迫遷徙到無人的封邑-遺跡之島。自此之後就扮演著侍奉秩序女神伊力坦西雅(Elltancyril)的角色，由於與皇室之間有著密切的姻親關係，一旦帝國有難，他們也會義不容辭的伸出援手。這一代的長老為亞杜尼斯(Adonis)是主角畢維斯(Bevis)與艾理斯(Ellis)的父親。



掌管象徵正義的秩序女神

伊力坦西雅　光　共同信仰

代表公平正義的伊力坦西雅和大地女神薇拉，乃是由以太之神從渾沌中，所孕育出來的孿生雙胞胎姊妹。伊力坦西雅同時也是戰神，她右手持著象徵著能左右戰局的戰爭天秤，左手拿著象徵公平與正義的真理之書，身著白金胸甲，頭頂著秩序之冠，銀白色的頭髮流露出智慧的光輝。

B 聖凱羅那帝國 —由盛轉衰的人類帝國

稱霸索達納茲(Stannatze)大陸的人類政權，現任皇帝克雷多四世(King Kenrod Fourth)手下有六大騎士，他們被任命為皇家聖騎士團，負責保護皇帝的安全並於外敵入侵時抵禦外侮。然而皇帝克雷多四世的寡斷和宰相摩里斯的野心，將帝國逐漸的帶向動亂。其領地包含西方的島嶼—遺跡之島、索達納茲之珠—波爾賽港鎮、財富之都—水晶礦場以及首都—亞羅城。



亞羅城的入口

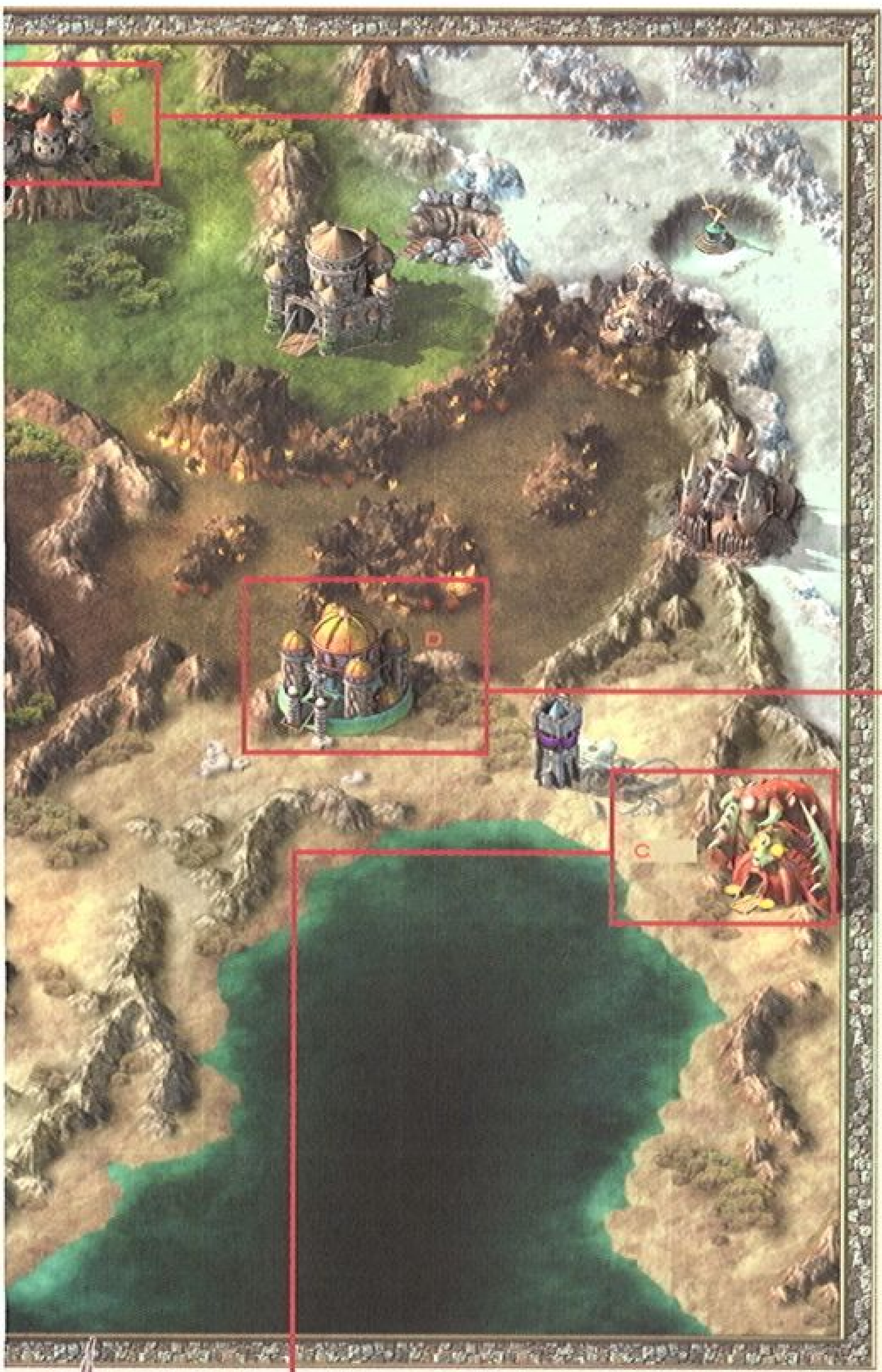
伊力坦西雅的妹妹，這位為了索達納茲大陸孕育無數生命的女神，她以自己的血肉和神聖的呼吸創造出萬物。為了和平，她的足跡遍及整個大陸、各個民族所建立的城市和鄉村中，都有大地女神的神殿祭壇在頌揚她的教義。無論是在歷史的記載中還是在口耳相傳的傳說中，大地女神薇拉為了索達納茲大陸上的靈魂而進入命運的輪迴，轉生為人，解救沉淪於苦難中的眾生。



掌管象徵生命的大地女神

薇　拉　土　遊俠信仰

索達納茲大陸



E 精靈王國—熱愛自然的遺世獨立國家

熱愛自然的生物，他們不願意介入這塊大地的紛爭，甚至可以說是閉關自守，但是卻因為種種需求，他們卻又不得不與這塊大陸的其他人種作接觸。



掌管象徵時間的時光女神
麗娜特絲 風
精靈信仰

當以太之神降落於索達納茲大陸時，祂在這裡所呼出的第一口氣逐漸形成了一位女神，以太之神便將她取名為麗娜特絲，便將能掌控時光洪流的時間之珠與開啓時空大門的次元之鑰交給了她。

D 侏儒王國—追求理想的工藝師匠

這群可愛的侏儒有著巧奪天工的工藝造詣，他們是大陸上知名建築與武器的創造者，與他們的遠親矮人共同為著他們自己的理想而努力著。



掌管象徵智慧的沉思女神
夏樂蒂 水
侏儒信仰

由於夏樂蒂是從以太之神的頭（思緒）所流下的汗水所形成，夏樂蒂成為了代表智慧的女神，是學者的守護者。她多才多藝，同時也是藝術與手工藝的女神。

C 德納茲邦聯—向外擴張的軍事強權



獸王城的入口

由獸人族組成的邦聯，包含的種類繁多，包括龍人、地精、狼人等等。在征服與招降的政策之下，各種族一一歸降到獸王傑瑞德的魔下，就這樣德那茲邦聯成立了。然而一些勞力階層人力的短缺，迫使他們的國家必須面對經濟上所面臨的危機。因此他們向外擴展，爆發了戰爭。由於信仰的不同，不死系的魔獸軍隊加入了德那茲邦聯，侍奉黑暗大帝—破壞神瑟坦的黑暗牧師，利益當前的傭兵也不分人種的加入了這個新興的獸人邦聯。



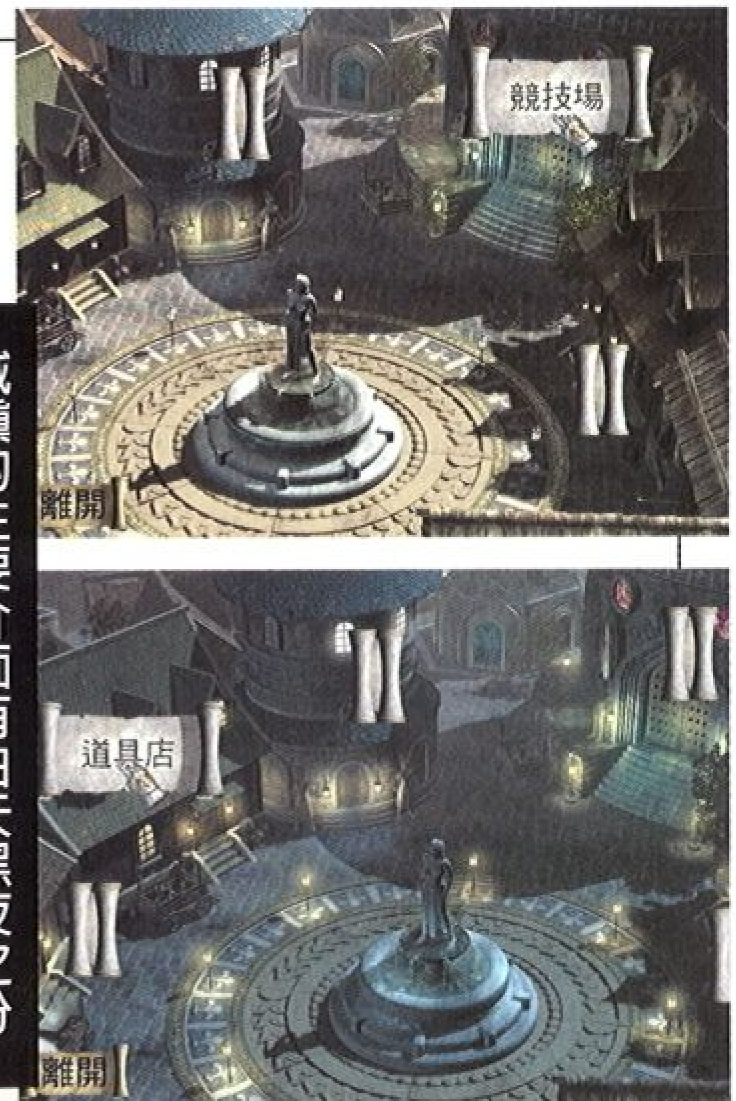
當以太之神從渾沌中孕育出伊力坦西雅和薇拉後，剩下的物質便逐漸形成了瑟坦。由於瑟坦的誕生是渾沌中剩下的反物質所凝聚，於是瑟坦便以掌管象徵著死亡和破壞的姿態誕生，瑟坦嚴肅的執行著以太之神所交派給他的工作，但對他的姊姊卻心生不滿，尤其是象徵著生命的大地女神薇拉，瑟坦認為薇拉的所作所為是在與他作對，甚至帶領著黑暗大軍對伊力坦西雅開戰，以表達他對權力分配的不滿。

掌管象徵死亡的破壞之神
瑟坦 闇
獸人信仰

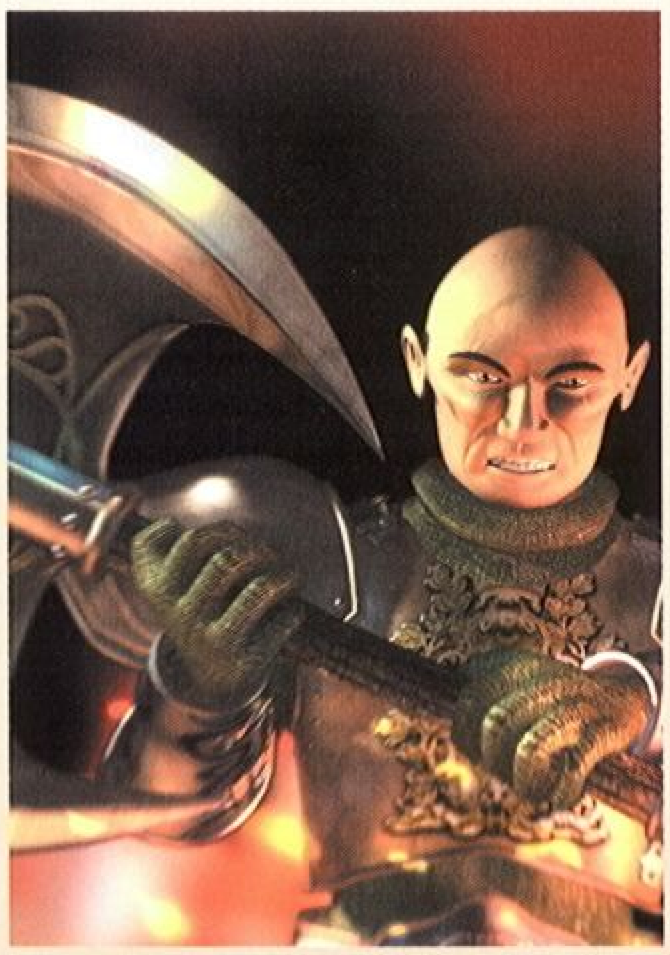
豐富有趣的城鎮系統

在『熾炎傳說』中的城鎮系統是遊戲的一大特色。城鎮系統一共包含六大功能，分別是武器的購置（武器店）、道具的購置（道具店）、魔法的購置（魔法店）、雇用傭兵（酒店）、轉職（轉職大廳）以及能力訓練（競技場）。在城鎮的介面上，除了維持遊戲畫面一貫的精美品質外，還有白天與黑夜的視覺上變化，而進入各種商店中，在人物、購置介面、背景上的繪製也都十分精細，足見製作小組在此方面的用心。接下來就讓我們來看看城鎮系統六大功能的介紹吧！





城鎮的主要介面有白天黑夜之分



武器店

武器店的老闆是一位帝國的退休武士，由他炯炯有神的雙眼中可以看出他必定是一個充滿故事的英雄人物。在武器店中可說是琳琅滿目、物品眾多。根據製作小組的透露，光是種類就有達數千種之多，再配合上不同種族、不同職業的搭配，讓豐富的遊戲角色能力更多出了數不清的變化，而屬性之間相生相剋的特性，更增添了遊戲戰鬥時的變數。在武器店中，武器種類的出現是隨機式的，也就是說每一次進入的種類都不相同。這麼豐富的武器系統，相信將會帶給玩家很大的收集樂趣。





◆購買武器有許多種選擇



道具店

呲牙裂嘴、眼大如牛、耳大招風的道具店老闆，一眼看去就讓人有一種怪異的感覺。別看他身材矮小、身穿破爛的衣裳，各種珍貴道具他可是供應俱全的喔！

遊戲中道具的設計與武器相同，種類也高達數千種之多，擁有適合各種屬性、各種種族的道具，配合上角色的不同，再搭配武器配置不同，所產生的幾何變化將是無限。附帶一提，武器、道具的獲得除了購買之外，在戰場上也能獲得，而有些東西可能需要一定的等級才能配戴唷！





◆道具的種類有屬性之分



魔法店

魔法	說明
醫療術	對我方一個單位實施醫療魔法
大醫療術	一次同時為多數的我方單位實施HP回復的法術
天使之光	最強的光系恢復性魔法
祝福術	受祝福者在一定的回合內可以減少受到的創傷
聖十字庇護	同時擁有祝福術及對詛咒術的防護魔法
淨化術	對一個單位施展解除詛咒的魔法
女神之淚	同時對付術對象施展的解除詛咒魔法
冰鏡之盾	受法者可將敵人的攻擊吸收為自己HP的魔法
女神的擁抱	將攻擊力吸收為HP並對攻擊者反擊的魔法
火球術	施展火球攻擊敵人的攻擊魔法
火牆術	對多數敵人施展像城牆般的火球術
破壞神之怒	威力最為強大的火系魔法
冷凍匕首	將寒冷冰氣化為強任的攻擊魔法如同匕首般對敵人造成傷害
冰刃狼牙	強化型的冷凍匕首並能夠同時對複數的敵人施展的強力魔法
衆神的呼喚	召喚與自己同系別屬性的元素精靈幫助戰鬥的魔法
雷電術	呼喚強大的雷電攻擊敵人的麼法
連環閃電風暴	同時對多數敵人造成傷害的雷電術
聖光之眼	將被施法者的HP吸收己用的魔法
闇影之眼	將被施法者的MP吸收己用的魔法
偵測陷阱	偵測戰場上陷阱的魔法
陷阱術	在指定的位置施展陷阱的法術
陷阱解除術	解除已偵測出來的陷阱的魔法
毒咒術	對敵人施毒的法術
石化術	將被施法者變成石頭的詛咒法術
黑暗詛咒	謎一般的最強黑暗魔法，見識過的人都已不在世上………

魔法店的老闆是一位女魔法師，紅色的頭髮、手持法杖，給予人一種深不可測的感覺。在遊戲中有關魔法的設定和其它同類型遊戲有很大不同，遊戲中每個人物基本上都有使用魔法的能力，而使用魔法則是需要有魔法捲軸配合才行，魔法捲軸則需要在魔法店購買。有些魔法捲軸需要有一定的等級才能使用，每一次使用魔法都會消耗MP值，MP值如果太低也是不能使用。以下就將遊戲中的一些主要魔法捲軸列表於右。

酒店



酒店是一個獲得情報及雇用傭兵的地方。遊戲中除了訓練英雄的能力外，也可以雇用傭兵來加強團隊的戰力。傭兵將會出現在酒店中供玩家選擇，每種職業的傭兵皆有其單獨的計價單位，計價方式為招募時付出第一筆佣金，並於每場戰役後再結算金額，能力等級越高之傭兵其索價的單位就會越高。玩家也可以選擇將沒有用的傭兵解雇，被解僱的傭兵將會從索達納茲世界大陸隱退。

轉職大廳



轉職大廳是角色轉換職業的地點，如前所介紹的轉職系統，當角色到了能夠轉職的條件時，便能夠在此進行轉職，進入轉職大廳，畫面上將會將可轉職的單位及可選擇的職業一一列出。玩家要注意的是因為部分高階職業需符合屬性或取得重要道具方可轉職，有些職業甚至是某種族特有的，即使數值達到，判定上還是條件不符。

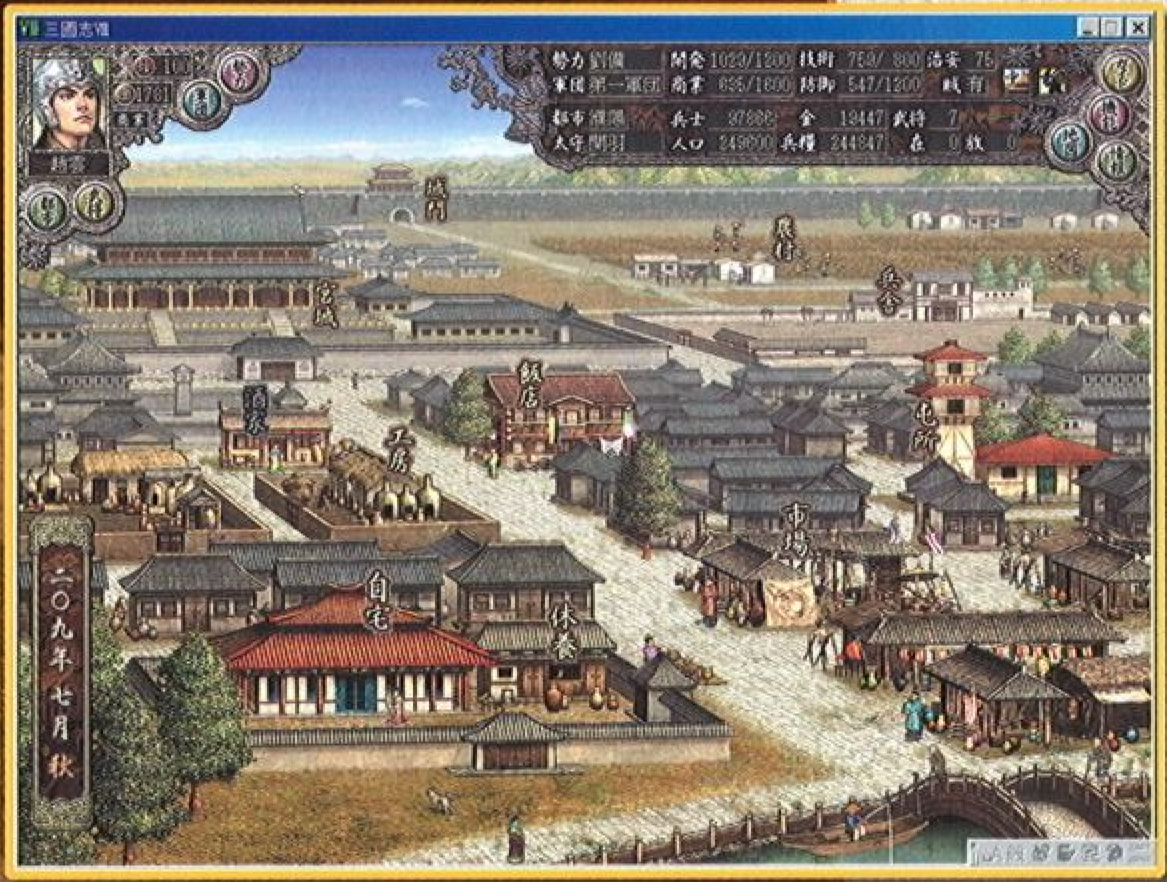
競技場



競技場是一個提供練功與賺錢的地方，進入競技場之後首先要選擇挑戰的等級：寶寶（簡單）、人類（普通）、惡夢（超難），此時，競技場老闆會詢問是否要押注選擇押注的話，將會在戰鬥勝利後依照所押注的彩金比例發與獎金。不過他並不保證參與競技人員的生命安全，所以玩家在選擇參加競技角色時要特別注意，若是不小心，將會出現死了大將又損裝備的悲慘事情。

三國志VIII
發行前大解析

自上期揭露了光榮的三國志VIII最近遊戲消息後，又經過一個月的漫長等待，終於，由千萬玩家的期待口水所匯集而成的黃河，可望不再氾濫成災了！在本期雜誌出版後，也約莫就是日文版三國志VIII預定發行日期，所以，筆者想混報導稿費，大概只剩這一期了X·不過，在此仍感謝光榮公司所提供的遊戲參考資料，使筆者繼上一期的三國志VIII重要特點小幅報導後，能夠借此欄位，發揮大禹治「水」的精神，完成所謂「大解析」的大篇報導，更加詳實的介紹三國志VIII的遊戲系統，以饗諸位讀者。現在，就讓筆者開始領你進入三國志VIII的遊戲世界：



全新的時期與武將選擇系統

在提及主題之前，不能免俗得先談一下開頭動畫，首先，在光榮的商標依照傳統登場後，畫面浮現了孫子「知己知彼、百戰不殆」的名句，接著，一名白袍銀甲將軍開始整裝（筆者研判動畫劇情後覺得比較像是呂布），然後，熱血壯闊的樂聲響起，大隊兵馬在城池前交戰，在戰場中，出現了關羽、張飛、諸葛亮的威武英姿，場景再換時，最先登場的將軍和他含淚的妻子相擁道別，最後，他揮別妻子，拔出三尺寶劍，指劍向天表明決戰之意，為開頭動畫劃下完美句點。



接著就是本段落的主題了，在看完開頭動畫進入遊戲後，你將會很快的發現三國志VIII和以往三國志系列不同的地方，因為，三國志VIII在時期與武將的選擇方式上，作了一些新的改變－除了保留以往三國志系列傳統的先選時期再選自己想扮演之武將的方式外，三國志VIII還在主選單上多出了一個「推薦時期」的選項，以三國演義中發生的一些重要事件來分類，一共提供了包括以選擇魏蜀吳這三國自家陣營人物為主的「曹操的魏」、「劉備的蜀」與「孫家的吳」三個大時期外，還有可以選擇名事件中各陣營主角的「官渡之戰」、「赤壁之戰」、「荊州攻防戰」、「第一次北伐」等九個小時期，雖然表面上有十二個「推薦時期」可以選擇，但「曹操的魏」、「劉備的蜀」與「孫家的吳」這三個選項下又細分為數個小時期，以「劉備的蜀」為例，依照時間的順序，一共又分為「桃園三結義」、「赤壁之戰」、「荊州攻防戰」、「夷稜前哨戰」與「第一次北伐」等五個小時期。

眼尖的讀者可能已經發現了，「劉備的蜀」下的「第一次北伐」好像和「推薦時期」中「第一次北伐」重覆，其實，它們的名稱與描寫的時代背景雖然是一樣，但可以選擇的武將卻有些不同，「推薦時期」的「第一次北伐」可以選擇的人物是諸葛亮、姜維、馬稷、曹真與司馬懿，前面三人是蜀國陣營，後面二人則屬於魏國陣營；而「劉備的蜀」的「第一次北伐」，可以選擇的則是諸葛亮、姜維、趙雲、馬稷與王平，清一色都是蜀國人物；另外，「曹操的魏」裡也有「第一次北代」，可以選擇的是曹叡、曹真、郭淮、司馬懿與徐晃等五人，亦是清一色魏國武將。因此，「推薦時期」可說是直接切入重要歷史事件主題，且以選擇對應事件知名武將為主的時期與武將選擇方式。



▲推薦時期中「劉備的蜀」的「第一次北伐」。

至於傳統的時期與武將選擇方式，是將西元184年至234年間的前後五十一年，由黃巾之亂到諸葛亮北伐為止，分為八個大時期，每個大時期下再細分為數個不等的小時期，所有的小時期加起來，剛好五十一個，也就是將三國時代的五十一年，很細膩的每年都設定為一個小時期。由於從前作開始，系統的自由度提升到允許玩家扮演任何身份的任一武將，當時期細分為五十一個時期，等於必需逐年追蹤所有登場的每一名武將的身份、關係、屬性、所屬勢力與出現地點等等資料，不但不能偷雞且絲毫馬虎不得，才能完成五十一個時期的人物設定，其花費的功夫幾乎是以往系列的百倍以上，能完成如此艱巨的工作，不得不讓人佩服光榮對三國題材的研究與考據功力。



▲時期選擇主選單，共分為八大時期。



▶官渡之戰下逐年排列的八個小時期。

由五十一個時期中選出適當的時期後，接著便是挑選想扮演的角色，在此，你不但可以選擇該時期登場的任一名武將，甚至可以一次選擇多達八名武將！這個在前作只有使用秘技才能打開的「複數武將操作」功能，



▲一次挑選五名武將，左起為關羽、趙雲、張遼、呂布與夏侯淵。

三國志Ⅷ居然直接作在遊戲裡了！筆者在不熟悉遊戲系統的情況下，第一次便試著選足八名武將，果然，玩的眼花瞭亂，一月彷彿三秋之長，遊戲內人脈關係網絡之複雜，對話訊息與互動之頻繁，玩到最後，筆者連自己選了那些武將都弄不清了，後，只好乖乖的回到「初期」，找我最愛的白袍將軍趙子龍去了。

但筆者想要的子龍也不是那麼好找，因為筆者不但是蜀漢正統派，而且還是趙子龍超級擁護者，所以，筆者不僅只要在劉備麾下「服務」的子龍，連讓在公孫讚底下的子龍鬧個下野跑到劉備那邊都不願意！你想，我們的子龍如此完美無瑕，怎麼可以讓他鬧脾氣下野，蒙上一絲絲叛主逃亡的污名呢？也因為筆者為了子龍如此挑剔，花了一些時間總算在「官渡之戰」下的201年時期找到初入劉備麾下的子龍，至此，終於了解光榮為何會在三國志Ⅷ加入「推薦時期」的設定，實在是因為在五十一個逐年分類時期的設定下，要找到某一特定條件的武將必需花費不少時間，所以依照重要事件分類的「推薦時期」，能幫助玩家很快地找到參與事件的重要武將。



▼使用推薦時期中的「劉備的蜀」能更快找到子龍。



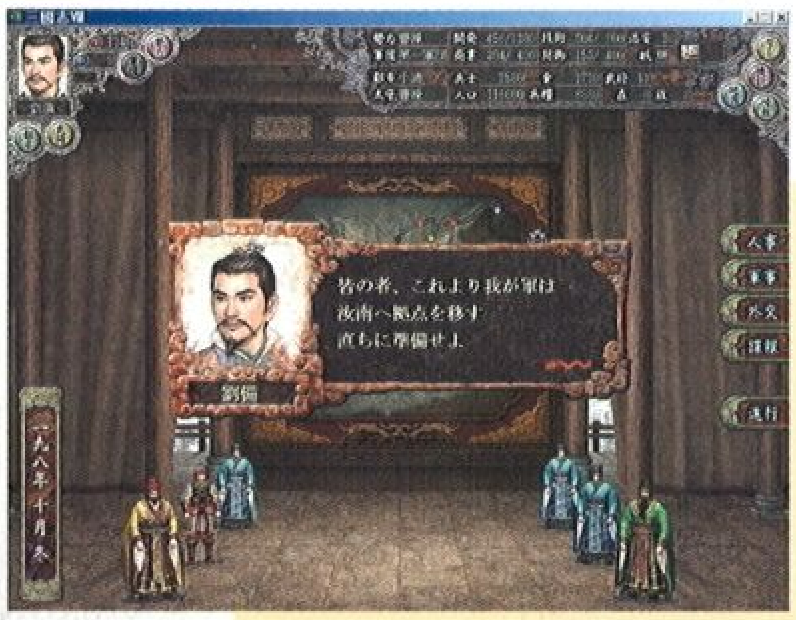
▲終於找到屬於劉備勢力的子龍了。

評定系統～設定你的工作目標



▲時期歷史背景介紹小動畫。

選好時期與武將，看完一段介紹當年情勢的小動畫，進入遊戲之後，你會發現你的武將正與其他武將在宮殿中集會，這就是所謂的「評定」會，而「評定」就是三國志Ⅷ的新系統之一。在評定時，若你身為君主、軍團長或太守，身為主席的你是面對著麾下所屬的所有武將開會；若你是一般的武將，則與其他一般武將一起列於階下，面對著君主或太守，等待君主或太守的發言。



▲身為太守時的評定畫面。

而所謂的評定會，就是藉此決定該城市的人事、軍事、計略、諜報等



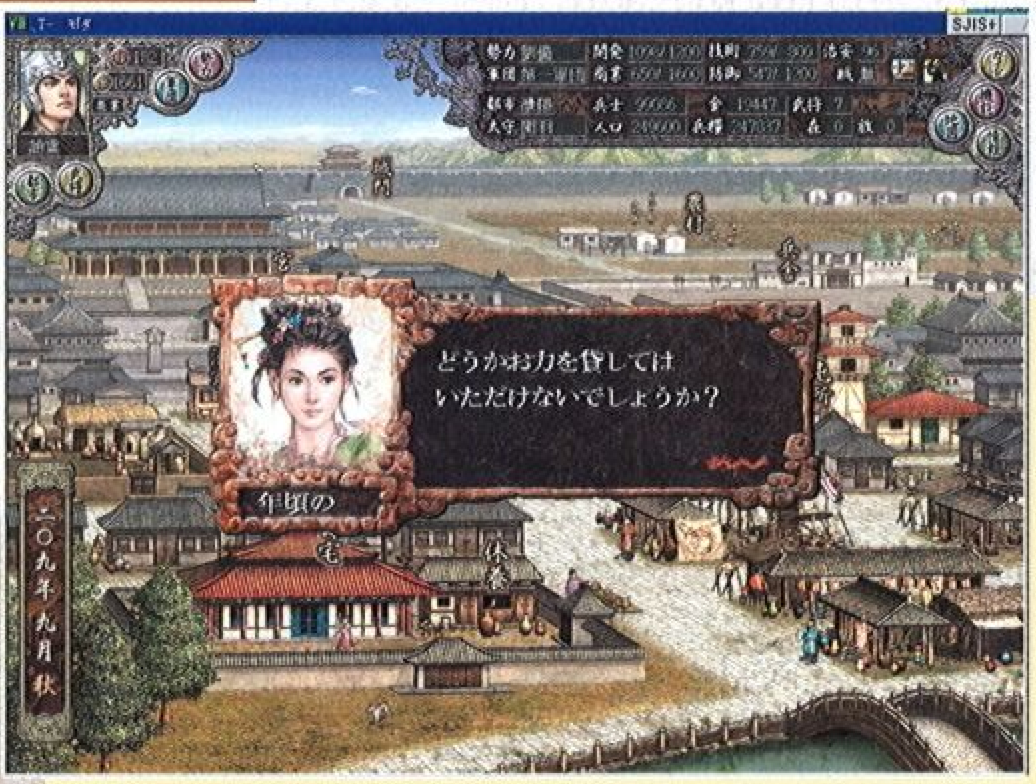
▲設定商業為工作目標。

戰略行動，舉凡人事上的異動與登用、軍事上的徵兵與出陣、計略上的進行離間與埋伏計等等議題，都在這裡討論，然後指派武將去進行，武將若是執行成功，便能累積名聲與功積。在評定會時，所有的一般武將都可以發言提議要進行那些工作，太守則有權決定是否進行。和前代相同，所有的武將有行動力與戰略點數的設定，發言則會耗費戰略點數，當戰略點數減為零時，就不能再發言了。



▲身為一般武將時的評定畫面。

當人事、軍事、計略、諜報等四大戰略議題進行完畢後，接下來太守會要求麾下的所有武將設定工作的目標，而工作項目包含開墾、商業、技術、補修與治安等五類，若你的身份是太守，便可以直接調配各武將要進行的工作項目；若你是一般武將，雖然可以提出自己想要進行的工作目標，但太守會視情況予以更改，甚至不派工作給你哦～當工作目標指派完成後，評定會就此結束，你便離開宮殿來到城中了。



▲漂亮的妹妹要求你的協助。

到達城中，映入眼簾的是城裡市場、工房、兵舍、農村等建築設施林立，以及百姓在城中活動的生動畫面，各建築物可說是圖案化的選單，你可以點選建築物

進行相關的行動，例如，點選市場可進行商業、購買、販賣與見聞等四項行動，其中的見聞指令，泛見於各式建築物中，主要用來和各建築物中的人民交談。要是能找機會多多和人民交談，不但累積民心掌握度，有時還會發生可以提高聲望的特殊事件，例如在市場中，有人會請你幫忙追捕小偷，或是在城門下，有人請你幫忙手邊的工作等等，不一而足。

值得注意的是，評定會是每季開會一次，即在一、四、七、十月時進行，所以，在四處串門子聊天時，你必須利用有限的行動力達成太守指派的當季工作目標，否則不但無法累積功積達到升官發財的目的，而且評價還會降低。當在各建築物中進行各項指令時，都會耗費數十點不等的行動力，但由於你有三個月的時間進行工作，所以，當行動力減至無法進行任何指令時，按下休養指令，到了下個月行動力就補充回來了，所以，要注意適當的調配行動力，在工作進行、個人修練與人脈建立這些方面求取平衡，才是出將入相的不二法門。



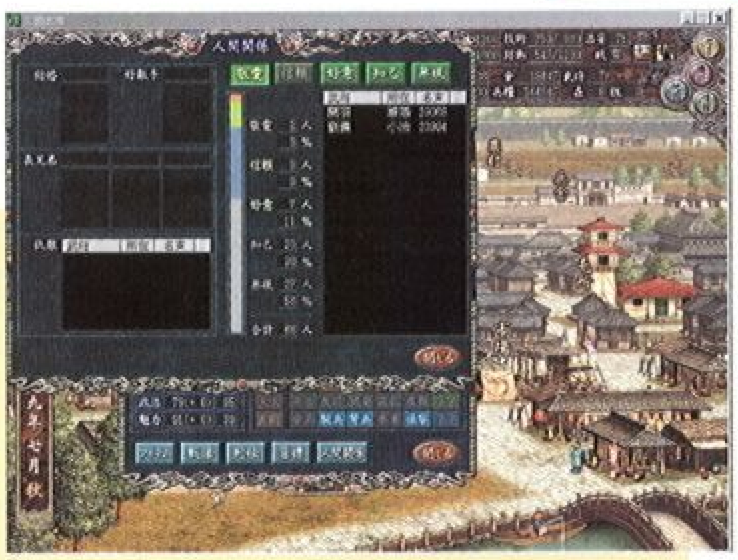
▲於商店中購買寶物。

以下為各建築指令與其功用之參考表：

建　築	指　令	解　　　說
宮　城	仕　官	身為在野的你，藉由此指令加入此城之勢力。
	惡　言	說其他武將的壞話，使他人對其的評價下降。
	會　話	與宮城中的武將交談，藉以增加關係親密度
	寄　贈	把身上的物品送給住在宮城中的武將，藉以增進彼此的關係親密度。
飯　店	會　話	與住在飯店內的化外之人或在野武將交談。
	寄　贈	把身上的物品送給住在飯店裡的在野武將，藉以增進彼此的關係親密度。
	推　舉	將住在飯店的在野武將推薦給自己的君主。
農　村	開　墾	提升城市的開發值。
城　門	略　奪	奪取鄰接城市的金與米糧。
	補　修	提升城市防禦值。
	訪　問	拜訪其他城市的武將或建築設施。
市　場	商　業	提升城市商業值。
	購　買	向商人購買寶物。
	販　賣	賣出自己擁有的寶物。
屯　所	治　安	提升城市治安值。
	討　伐	討伐城市內出現的盜賊。
兵　舍	訓　練	訓練武將已習得的戰法，累積經驗提升其等級。
工　房	技　術	提升城市技術值。
自　宅	鍛　鍊	修鍊並提升武力、智力、政治與魅力四項能力值。
	宴　會	邀請其他武將參加宴會，藉以增進彼此的關係親密度。
	下　野	辭職下野，成為在野武將。
酒　家	募　兵	召集人民加入放浪軍
(放浪軍特有)	入　金	將自己身上的錢存入放浪軍軍資金中。
	出　金	由放浪軍軍資金中領出銀兩。
	會　話	與放浪軍中其他武將對話，藉以增進彼此的關係親密度。
	寄　贈	將自己身上的寶物送給放浪軍其他武將，藉以增進彼此的關係親密度。
泛　用	見　聞	與各建築設施的人民談話，藉以獲得情報，並提升民心掌握度。

人脈的建立與關係的增進

在上期的報導中，筆者已提到三國志Ⅷ除了維持武將間關係親密度的設定外，在特殊關係上，還增加了義兄弟、仇敵、好敵手等新特殊關係設定。自三國志Ⅶ起，由於加入了武將親密度的設定，使得人脈網路的建立與關係的維持變成遊戲中相當重要的元素，要是能與其他武將保持良好的關係，不但是未來獨立門戶的重要根本，甚至能影響結局的好壞與否！三國志Ⅷ亦延續了三國志Ⅶ這項重要的特點，你必需時時注意與其他武將將建立良好的關係，才能得其他武將各方面的幫助，因此，如果你只專注在完成工作目標與個人修鍊上，忽略了人脈與關係的建立，一旦少了其他武將的友情贊助，不但人人陌生四處碰壁，甚至連工作與修鍊這方面都會有事倍功半的影響！



▲親密度的設定分為「無視」、「知己」、「好意」、「信賴」與「敬愛」五種等級。

在三國志Ⅶ時，「書信」是一個最不耗費行動力，且可鎖定重要武將的好方法，意即「情書」一封可達無遠弗屆的永世之功，但此點對遊戲的平衡與難易度有莫大的損害，因此，三國志Ⅷ已取消書信，僅保留了「會面」與「寄贈」這兩種交往方式，但在進行上加入了更多的變化。而所謂的「人間關係」上，也就是所謂的親密程度，三國志Ⅷ用「無視」、「知己」、「好意」、「信賴」與「敬愛」這五種等級由低至高來區分，其中最差的關係是「無視」，也就是完全不鳥你之意～往上一級則是「知己」！？這筆者就有點不解了，所謂的「知交滿天下，知己無幾人」正說明「知己」之可貴與難逢，但「知己」竟比「好意」差一級，只比完全不鳥你好一點？難道所謂「知己」是「知道自己」？這就有點說不過去了。



▲舉辦晏會提高親密度。

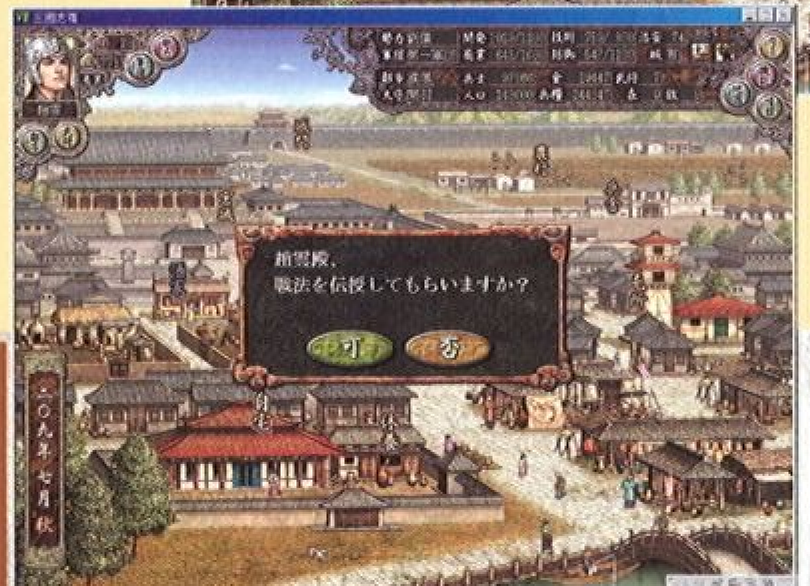
言歸正傳，在人際關係的經營上，在自己所在的城市，只要透過最不耗行動力的會面，或花錢舉辦大型的晏會，就可以增進與其他武將的關係。如果是慕名已久且身在遠地的武將，就必透過「城門」的「訪問」指令，不遠千里去拜訪他了，但因為「各為其主」的關係，其他勢力的武將除非彼此相性剛好吻合，否則態度都十分冷淡，遇到這種不鳥人的武將，就要出血大放送，用「寄贈」指令祭出寶物當見面禮來改善關係了。



▲選擇談論的話題。

而愈單純的指令，往往隱藏愈多的變化，「會面」即是如此，當使用會面指令與武將交往後，會有「軍事」、「人物」與「仕事」這三種話題供你選擇，若選擇軍事話題，除了會得到有關軍事的一般情報外，最重要的是，當關係已達到「敬愛」等級時，有時還會遇到該武將傳授你「戰法」的事件！在「人物」話題上，則可以透過關係良好的武將，得到其他城市一般與在野武將的情報，如果你注重的是人才的召集，這點相當好用！另外，「仕事」也是不得不談的話題，在聊及工作話題時，常會遇到武將與你約定一起從事某種項目的工作，如果你當月的工作目標也與其相同，便可攜手一起與其共同工作，不但工作效果倍增，關係也會增進不少，可達到事半功倍之效果！總而言之，若能多加利用與其他武將關係，在達成工作目標與加強個人修鍊上，都有意想不到的正面效果哦！

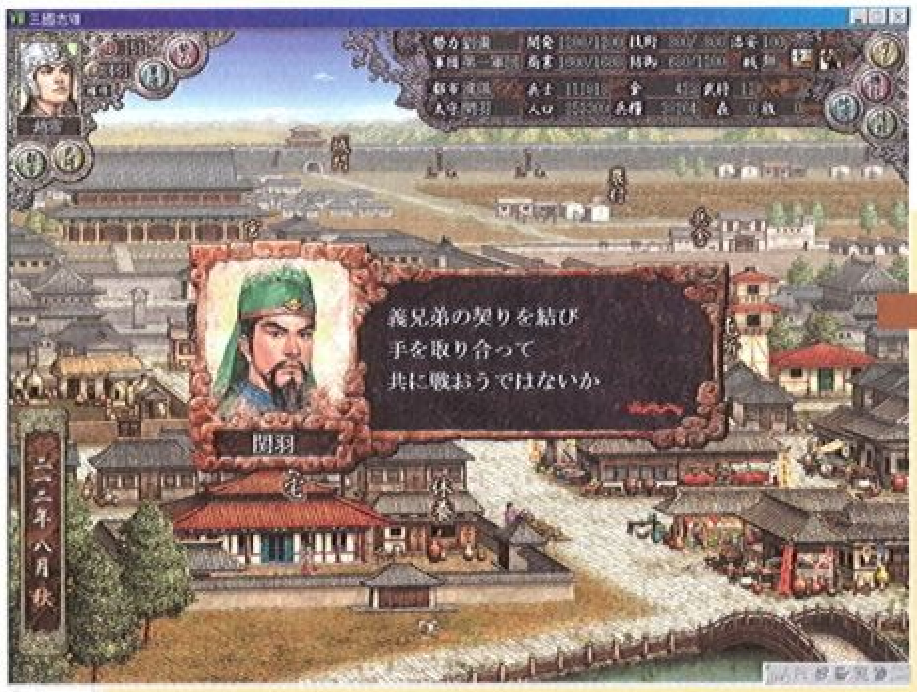




接受關羽傳授特殊戰法。

新三國歷史名案—桃園四結義

標題夠聳動吧！嘿嘿～這不是不可能的事，筆者就遇到了，在此向讀者們報告：話說，筆者所扮演的子龍，因為貪圖關羽的一些戰法，所以會面跑的相當殷勤，終於，關係一路往上升，終於和關老夫子達到互相「敬愛」的境界了，有一天又登門拜訪時，關老夫子忽然說「子龍，交往如此投契，不如我們義結金蘭吧？」，哈，這種好意怎能說No？當然，兩個人馬上點三柱香結拜了，更驚人還在後面！拜完後，關老夫子正色說：「咳～是這樣子的，子龍，我還有兩個結拜兄弟劉備和張飛，以後他們也是你的義兄弟了，大家都同年同月同日死，You know？」，哇～～真是賺到了，買一送二，正港桃園四結義，馬上和主公稱兄道弟，帥啊～～



▲關羽主動提議結為義兄弟。



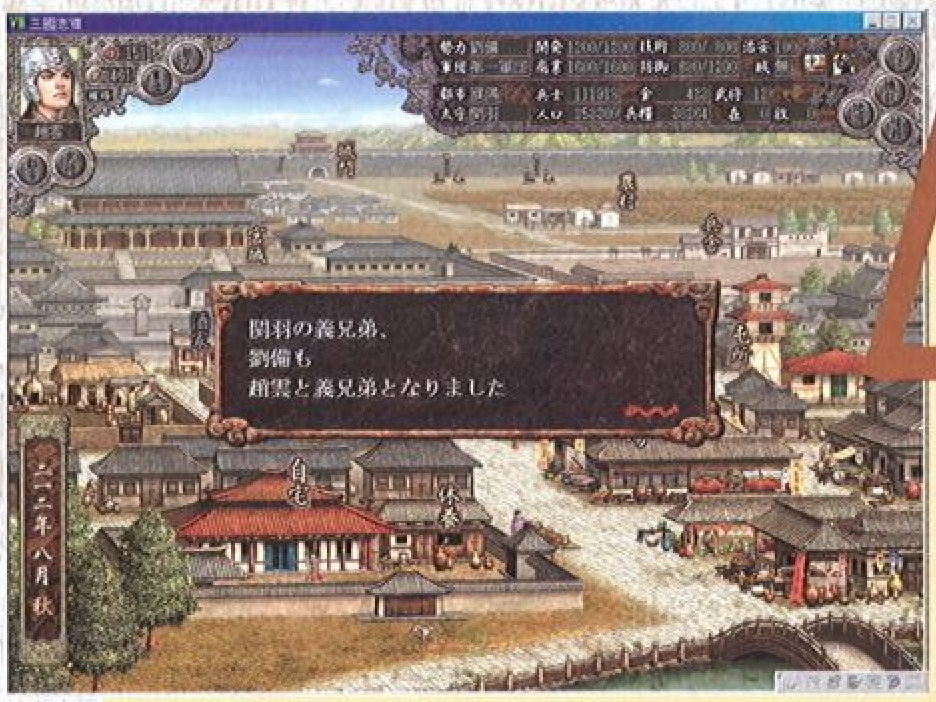
▲不用問了，當然OK。



▲嗯，以後大家一起同甘共苦。



▲趙雲家中兩人開始結拜。



▲耶～連劉備也是義兄弟了！



▲果然，義兄弟欄裡有劉關張，
變成桃園四結義。

戰法與戰鬥系統



在提及戰鬥系統之前，先談談武將的屬性與特技部份，筆者用創造新武將的畫面來解說，會比較清楚。首先，畫面的右上方是基本能力數值，分為武力、智力，政治與魅力這四部份，和三國志VII殊無二致，往下則是特技區，特技共有二十二個，比三國志VII的三十二個還少，但在往下看，居然多出了三國志VII沒有的十五種戰法。



▲創造新武將畫面。

所謂的戰法，即是針對特殊兵科的特別戰鬥方法，使用戰法，會耗費戰法點數，但在戰鬥時每回合會補充回來。每種戰法最高可修練到第五級「極」的境界，在戰鬥中，使用戰法不一定會成功，但愈高等級成功率愈大，而且有些戰法還有使敵軍恐懼或混亂等等的附加效果，某一些攻擊戰法如突擊或齊射等等，在傷害度上也比一般攻擊要強的多。戰法可透過與其他武將交往習得，或是在戰場在被敵對武將以戰法攻擊時慘痛學成。戰法等級的提高，除了可以在城市中的兵舍，經過不斷的修鍊累積經驗級升級外，在戰場上不斷使用戰法也一樣可以累積經驗值升級。

戰鬥發生的方式和三國志VII類似，在進入戰鬥前，會召開軍事會議，在此除了可以設定戰術決定軍隊的佈陣方式外，還可以依照策略值的多寡來設定策略，防守方還可以分配策略值來設立陷阱。一切就緒進入戰鬥場景後，





軍事會議畫面，在此設定策略與陷阱。



▲戰法等級上升為「極」了！



▶選擇戰法，可看出傷害力與成功率。

可明顯看出三國志VIII與七代不同的地方，在三國志VII中，將戰爭分為野場與攻城戰兩階段來進行，若攻擊的一方若輸了野戰，就不會進行攻城戰了；三國志VII則將野戰與攻城戰整合為一，整個戰鬥場景大約兩個螢幕畫面大，進攻的一方出現在左邊時，城池則在右方邊緣，反之亦然。進攻部隊與城池的中間，則是一個防守方的守備城寨，如果注意看，會發現城寨附近有一條以藍點構成的虛線，這條線叫做「補

給界限線」，其作用是，當攻擊方若未先佔領城寨而直接繞過攻擊城池時，攻擊方的部隊只要越過這條「補給界限線」，士氣每回合都會下降，但如果攻擊方能佔下城寨，這條界限線便會消失，在往前邁進攻城時，士氣便不會受到影響了。



▲越過補給界限線，士氣開始下降。

由於多了戰法的設定，所以一旦戰爭發生，在戰場上戰法的使用可說是此起彼落，而戰法使用成功與否，可以從部隊的小動畫看得出來，當所有的士兵動作一致時，戰法使用就算成功了，反之，若士兵有的前進有的不動，那就不用再問，戰法一定是失敗了，當武將使出





發動戰法時的視窗動畫。



▶連武力不弱的周泰也拒絕單挑。



▼子龍與張飛的單挑決戰。

練到究極的戰法時，還會出現部隊以戰法進攻的動畫視窗，雖然迫力十足，不過也不能保證一定使用成功就是了。

既然提到戰鬥，相信有許多讀者關心的是「單挑」，放心～三國志Ⅷ當然有單挑，但發生的機率仍然不高，筆者的子龍如此勇猛，曾試著在戰場上逢人便問：「喂～來單挑吧！」，回答都是「你再練個十年再來找我～」，哈～可能是電腦的AI都十分的聰明，知道子龍不好打吧？雖然找人單挑四處碰壁，但筆者曾經使用在野的子龍試著加入劉備陣營時，為了考驗子龍的實力，劉備派張飛出來痛快的跟子龍單挑了一場，那一場，雖然輸了，但還算勢均力敵通過考驗，加入了劉備陣營^_^。

Lan Mutiplay!? 目前未明中……

當光榮在其公司所擁有Gamecity網站上第一次公佈了三國志Ⅶ的遊戲資料，有一項頗引人注目的特點，就是提到有Multiplay功能，介紹文案是說－透過最多八人的Multiplay功能，可讓玩家與好朋友以義兄弟的方式組成主從關係，一起統一天下。當然在現今的網路時代，不免讓人聯想到可能可以透過網路連線來玩或是區域連線，不過，筆者親身試玩三國志Ⅷ後，除了一開始進入遊戲時，可以選擇最多八人來，一次操作八名武將來進行Multiplay外，並未發現有任何網路連線或區域連線的功能。其實光榮早已擁有開發線上遊戲的技術，而且已有好幾套成功的產品，總不可能叫八個玩家擠在一台電腦前面等著輪流玩吧？在此期待在加強版推出時，能加入連線的Multiplay功能。

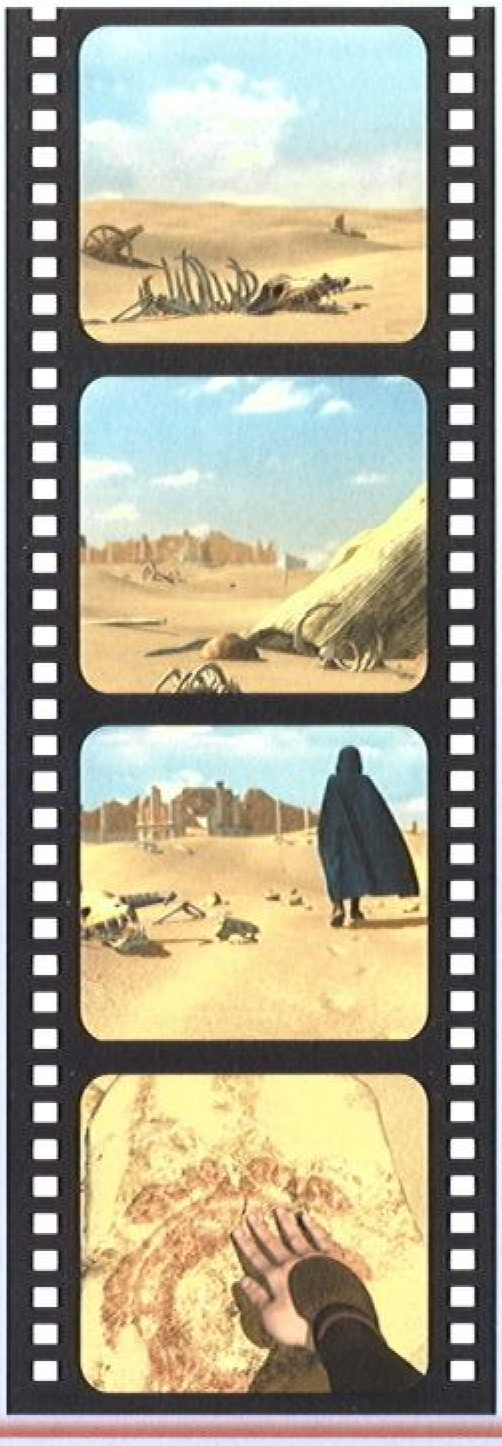
在本期雜誌發刊時，日文版的三國志Ⅷ應該已經發行，台灣光榮計劃於七月份先推出日文版，為了改善日文版安裝程式與中文Windows不相容的問題，據了解台灣光榮已將三國志Ⅷ的日文版安裝程式完全中文化。另外筆者在撰寫這篇文章時，遇到最大的問題，就是三國志Ⅷ在中文Windows執行時，雖然已經安裝了日文支援，但不能如同嵐世紀一般正確顯示出日文字，得依靠南極星或漢字通等軟體才能顯示出「大部分」文字訊息，因此，為了抓下有漂亮日文字型的遊戲圖形，筆者本篇文章可說是在兩顆硬碟互換頻繁的情況下辛苦完成的，不過針對此一缺點，台灣光榮透露已有解決方案能使中文Windows正確顯示日文。由下個月起，本刊的三國志Ⅷ的遊戲資訊，將主要以攻略的型態呈現，敬請各位玩家期待！



歷經兩個月趕工的沈寂之後，漢堂『幽城幻劍錄』的製作小組終於在編輯部不斷的催促與要求之下，同意釋出最新狀況的圖片與介紹。於這同時，製作小組也正式公開由其3D小組所製作的『幽城幻劍錄』印象影片，這是漢堂首度為遊戲本身所製作的電影式CG影片DEMO，用來詮釋『幽城』特有的時代背景與意境。這段影片亦已包含在本期雜誌附贈的光碟之中，各位對『幽城幻劍錄』充滿期待與遐想的讀者們，不妨在看完本文之後就開啓這段影片來一睹究竟，相信它會讓各位對製作小組所精心營造的『幽城』的獨特風貌有更進一步的體會與感受。

遊戲進入整合階段，幽城現世指日可待





目前大多數讀者最關心的，應該還是『幽城幻劍錄』的製作進度和發行日期。製作小組表示，目前大部分的工作已經接近最後的完成階段，但整個製作過程中最艱苦的整體結合階段也正如火如荼地展開，這個階段的順利與否自然會對最後的完成日期有很大的影響，所以目前為止製作小組還無法提供一個肯定的完成日期，但以目前所見的各種跡象來看，可以肯定『幽城』已經距離完成不遠。也因此這次製作小組伴隨著影片釋出不少遊戲內部的新圖，以及部份遊戲中劇情用CG片段的圖片，希望能以此稍解長久以來一直期待的玩者們的「相思」之苦。

另外一個正在進行的重頭戲則是戰鬥部份。製作小組表示，目前正在處理最一些最複雜的特殊規則部份，例如可以影響一方全隊的「禁制」性咒術，以及最高階的法術效果等等。為了保持完整的形貌起見，製作小組表示戰鬥部份的圖片與進一步解說要等到下一次的報導時再行公布。不過負責戰鬥部份的美術監督表示，這回的術技特效、畫面魄力和敵我造型等都花了很大的心力製作，保證不會讓玩者失望，我們也就只好再耐著性子等一下了。



▲這位病臥床上的老丈，正是夏侯儀展開旅程的原因

更新過後的介面將呈現出更佳的美感



▲另一個奇異的處所，這裡面隱藏著什麼祕密？



由這次所見的版本來看，目前的最新版本與之前有些明顯的差異，例如令人感覺一新的強化版遊戲介面；以短劍和各式圖形來代表的滑鼠游標；新採用的典雅字型等等，都提升了遊戲外觀的整體感。無法以單張圖片充分表現的NPC生動的動作與精美的劇情動畫，則充分表現出漢堂的製作小組繼承自《天地劫：神魔至尊傳》的精緻作風，這也讓遊戲的劇情表現更上一層樓。而製作小組這次首度公布的一些前所未見的特殊場景，和之前的純中國/西域風貌截然不同，讓人會不自禁的開始想像，『幽城』這段描述夏侯儀年少經歷的過往故事中，到底隱藏了多少令人意想不到的祕密與玄奇。



▲在大地圖上的移動

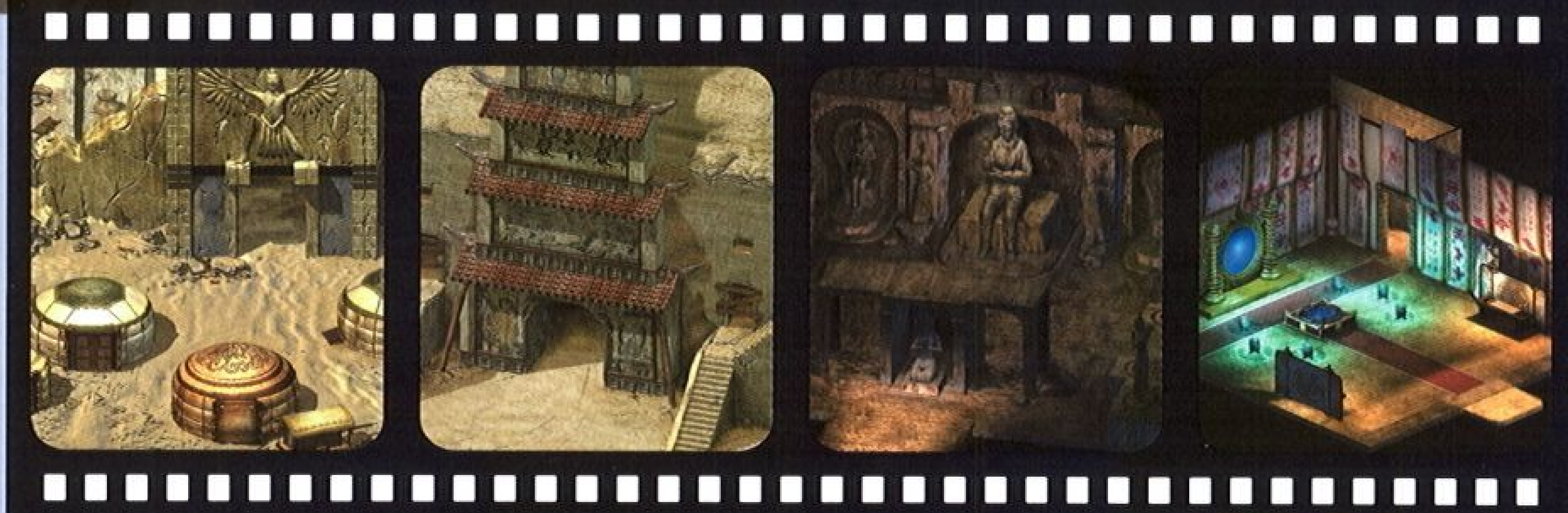


▶在西域難得看到的中國山水，這霧氣瀰漫的山道將通往何處？



▲遭到士兵「盤檢」的夏侯儀，看來這裡的氣氛似乎不太好…

最後，製作小組表示，伴隨著這次的報導重開，以後將會隨著製作的進行繼續釋出相關的訊息與圖片，這應該是各位讀者最高興的一件事。遺憾的是，這回我們得到的資料就到此為止，在欣賞3D組部份所提供的人物造型與其他圖片之餘，請各位讀者繼續注意今後的『幽城幻劍錄』相關報導。咱們下回見！



採訪報導

遊戲極品堂



創新風格的新世紀RPG

『劍靈』是一款號稱武俠RPG遊戲的創新之作。有鑑於近年來的武俠RPG遊戲有如雨後春筍般的冒出，因此造成了水準參差不齊、題材過於類似等等的弊端，『劍靈』的製作公司宏申資訊在規劃這個遊戲之初，便以打造一個完全不同於時下一般武俠遊戲的風格為目標。因此不論遊戲的劇情、玩法及美術風格等方面，都給予玩家耳目一新的感覺。本刊在145期中，已經針對本遊戲的風格做過一次簡短的介紹，接下來就讓我們來深究遊戲中的內容與特色究竟有什麼創新之處吧！



天馬行空的獨特世界觀



有如水墨畫般的遊戲大地圖

由於『劍靈』並不是改編自任何小說或傳奇，而且與中國歷史也並無關聯，因此整個遊戲的世界中，反而能更加恣意地放任製作群們天馬行空的創意和巧思。遊戲在整體世界觀的設定上，結合了武俠與神話兩種最受玩家喜愛的題材，藉由男主角『淳浩天』在江湖上的愛怨情仇，引出具有神話色彩的『劍靈』，開始了一段感人肺腑的深度劇情。

『劍靈』世界的成因，經由製作小組的巧思，呈現出一種融合神話及現實的飄渺虛幻風格。最初宇宙是處於名為〝混沌〞的原始狀態，之後居住在涅槃的三教創造出了「劍靈」。〝混沌〞在劍靈的導引之下產生了很大的變化；混沌中較輕的元素構成了「天」，被稱為天界，是以宗教諸神的神話為主。混沌中不輕不重的元素構成了「人」，被稱為人界，是以神仙妖怪的傳奇為主。混沌中較重的元素構成了「地」，被稱為地界，是以亂世征戰的戰爭為主。三界都是屬於有人性的世界，皆有著各自的愛恨情仇！而『劍靈』這個遊戲主要是以人界為劇情發展重心，再搭配其它二界的影響，構築成一種非常奇特的遊戲世界觀。



中式風味的建築十分精細



充滿虛無飄渺的感覺





完全重現中國的農村景致


華彩軟體
SOFTCHINA
劍靈
The Closen Soul
侍劍
窈窕淑女，輕顰淺笑草木潤，劍膽琴心降龍運
降龍
造型典雅，龍紋雕身，劍身色彩為宛若蒼鬱古林的深綠，推測為青銅所造。質地厚重，若無相當力量與經驗，絕對難以運用自如。中國五行理論中，木乃屬東方青龍之相，此應與本劍命名原由有所關聯。使用此劍的秘訣在於活用其重量來採取劈砍攻勢，假使能善加配合重力作用，起落之間，攻擊速度亦頗為驚人，在無法看清劍之走勢的平凡人眼中，更可能被錯認為是天上青龍顯聖！
耗時三年
7月
撼動上市
Better Forever
HOSEN
© 2001 Hosen Information Co., Ltd. All Rights Reserved.

奇情詭譎的劇情安排

在『劍靈』的劇情設計上，可說是高潮迭起、驚奇不斷。遊戲的劇情主要是以男主角『淳浩天』為中心，他不僅背負武林的重要使命，在感情上更是波折不斷，震動人心。





同樣場景白天黑夜的差別



男女主角初相識的時候

遊戲一開始，淳浩天就發現自己竟然已經魂歸西天，以靈體的狀態存在於靈中界。同時，他也命運性地與傳說中遭到禁錮的創世者「劍靈」會面，得知自己生來即被注定的使命……爾後淳浩天雖然成功復活，可惜迎接他的卻是自己生前的情人早已改嫁的震驚事實！並且，再現人世的他，竟然唐突地遭到來自師門的追殺……。經過漫長的逃亡以後，淳浩天來到了一個不知名的小村莊。在這裡，他遇到了很多親切的人。原以為人生能夠就此重新開始，遠離江湖的腥風血雨，然而無情的命運仍舊是把淳浩天牽引往另外一場更大的武林風暴之中……



劇情中的感情糾葛纏綿

五行相生相剋的人物屬性

由於遊戲在戰鬥時，我方有六名成員可參加戰鬥，因此為了突出每位成員的特殊的功能，在人物屬性的設計上，製作小組採取了中國經學中的五行觀念，將之導入人物能力的設計，使得每個角色的特性能夠更加的突出，同時也增加了人物戰鬥時的樂趣。

遊戲中的五大屬性，分別為奇門（金）、身法（木）、步法（水）、武術（火）、醫術（土）等五種。而每項屬性又各自擁有三種技能，因此在人物的設計上就共十五種技能（如鑄造、提煉、輕功……等等）。在屬性的成長制度上，採用讓玩家自己分配的方式；當戰鬥結束後，玩家可得到名為「修練值」的點數，能自行用於增加各項屬性。所以玩家可讓我方角色於每項技能之間取得平衡點，也可以專精於某幾項，全部都任由玩家自行決定。對於培養角色的能力方面，具有非常大的自由度。

此外五行之間有相生相剋的定理，遊戲裡面完整地把不同屬性的影響反應融入戰鬥中。以相剋的屬性來對付敵人，往往能達事半功倍之效；反過來說，若以相生的屬性來攻擊對手，反而會減弱殺傷力，更甚者還可能讓敵手如虎添翼，幫了倒忙。

【五行的相生相剋關係】

相生：	木生火　火生土　土生金　金生水　水生木
相剋：	木剋土　土剋水　水剋火　火剋金　金剋木



能力值的部份
包含五行的運行



人物屬性的介面



十五項技能值的部份

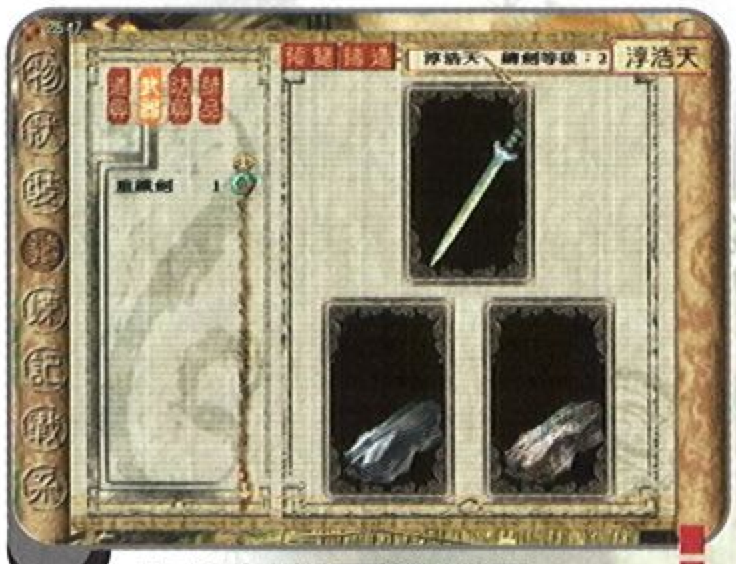
劍靈



華彩軟體
SOFTCHINA
劍靈
The Closen Soul
司徒 毓湘
纖纖素女，劍法精奇能斷水，凝霜轉瞬化紅雪
凝霜
無論於四季何時，皆能飄散出凜冽冰氣的奇劍。唯有取自位於遠北邊境，人煙罕至之極地所獨產的寒性玄鐵，方能鍛造出這把稀世神兵。劍刃部分仿寒霜之四角錐外型，並因寒玄鐵異於造物常理的重心比例，而更加易於揮使，未有絲毫重心偏斜之缺陷產生。精於劍術，武學造詣超凡者，甚至能於出劍同時引發周圍溫度降於冰點以下，形成霧雪風花之絕景；染上對手鮮血後而成的「紅雪」更是武林奇談之一。
耗時三年
7月
撼動上市
Better Forever
HOSEN

武器、藥品DIY 絕對獨創性

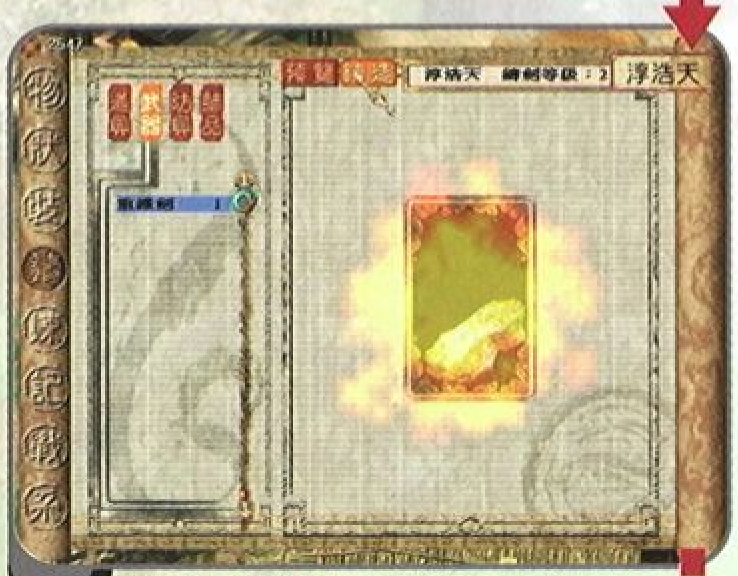
【鑄劍流程】



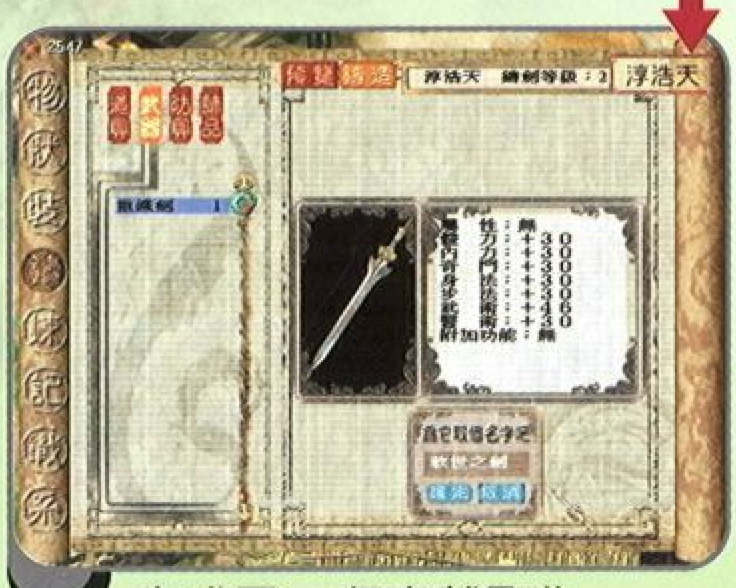
放好材料要鑄劍囉！



開始進行融合了！



所有原料合而為一了



完成了，名字就取為『軟世之劍』吧！

在遊戲中的武器、及藥品的設計，可說是別出心裁。在絕大部分的傳統角色扮演遊戲中，關於武器和藥品通常都在商店中就能買到，不論是什麼神兵利器或絕世珍寶，只要有錢就能獲得。為了改進這種不合理的設計，在『劍靈』中，除了在某些地點有武器及物品的販賣外，絕大部份都是需要玩家自己融合提煉，才能獲得較好的武器及藥品。

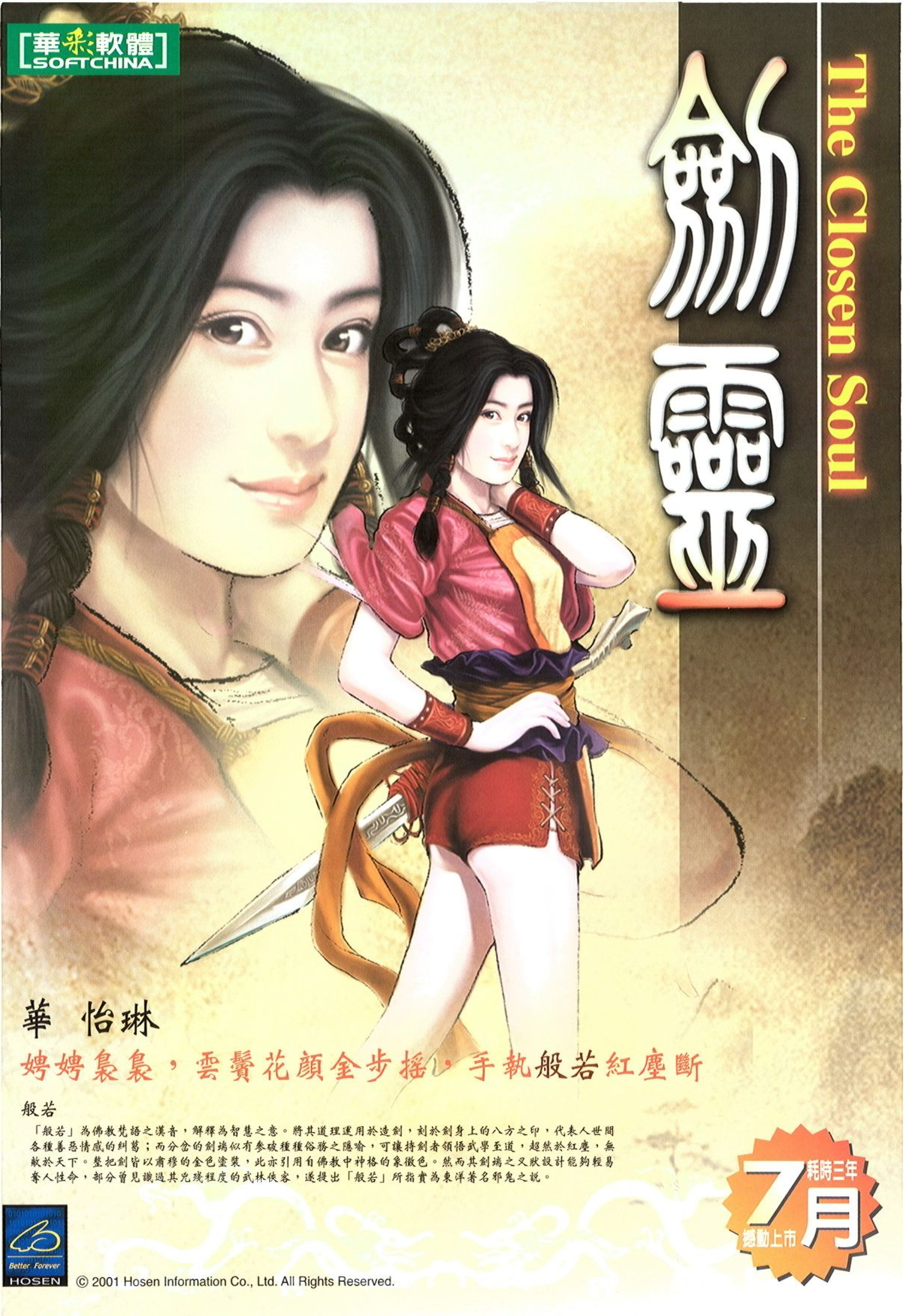
在武器的打造方面，當玩家拿到各種不同的原料，或者已擁有數把不同的武器之後，就可以進行鑄劍的工作。遊戲中的『鑄劍系統』可將不同的材料融合，進而打造成一把全新的寶劍。除了材料元素之外，我方同伴的「鑄劍」技能指數是影響成品優劣的一大因素。即使是相同的材料，若交由讓鑄劍等級不同的人來打造，所成就的威力也就不同。由於一把武器的鑄造結合了數種不同的元素，因此所完成的結果將有無限可能，將帶給玩家極多變化的樂趣。此外新鑄成的劍預設是沒有名字的兵器，玩家可以自己來命名，否則將交由程式以亂數決定。這種自由度極高的『鑄劍系統』，所打造出來的武器將是獨一無二的，它可是玩家們的心血結晶喔！

在藥品的部份，遊戲也提供獨特的『煉藥系統』，它的原理也與『鑄劍系統』相同，也是以各種原料來提供煉藥，而且最多可選四種來提煉，其變化比起鑄劍更是豐富許多。煉藥的過程中，人員的『提煉』指數也是攸關提煉出來的藥品的等級，而煉出的藥品也是具有可自己命名的功能，玩家們將可創造出只屬於自己的藥品喔！

【煉藥流程】



劍靈



華彩軟體
SOFTCHINA
劍靈
The Closen Soul
華 怡琳
娉娉裊裊，雲鬢花顏金步搖，手執般若紅塵斷
般若
「般若」為佛教梵語之漢音，解釋為智慧之意。將其道理運用於造劍，刻於劍身上的八方之印，代表人世間各種善惡情感的糾葛；而分岔的劍端似有參破種種俗務之隱喻，可讓持劍者領悟武學至道，超然於紅塵，無敵於天下。整把劍皆以肅穆的金色塗裝，此亦引用自佛教中神格的象徵色。然而其劍端之叉狀設計能夠輕易奪人性命，部分曾見識過其兇殘程度的武林俠客，遂提出「般若」所指實為東洋著名邪鬼之說。
耗時三年
7月
撼動上市
Better Forever
HOSEN
© 2001 Hosen Information Co., Ltd. All Rights Reserved.

多變且即時的戰鬥方式

在『劍靈』的戰鬥系統方面，主要的設計是以即時性的戰鬥為主，也就是說當我方在下指令的同時，敵方也正在準備下一步行動，假使稍有遲疑，就會造成我方重大損傷！如果玩家認為即時的戰鬥容易手忙腳亂，也可選擇半即時制，玩家決定行動指令時，時間會暫停進行。此舉可以算是同時兼顧到新手與老手的需要。

遊戲中的戰鬥畫面，是以敵我兩方排開各據一方的立體視角來呈現。每次的戰鬥最多可有六名角色上場。戰場上我方陣營可分為前後兩排，基本上前排的對員可選擇防禦力較高的，他們能率先阻擋對方的攻擊。戰鬥中的絕招使用也非常重要，由於所出現的角色門派衆多，其所包含的獨門武學也非常多，善用這些絕招將可隨時重創敵人，不過要注意的是使用絕招便會損失內力，其使用的時機可要多加注意。另外在戰鬥中我方角色還可使出連擊效果，最高可達到十連擊以上，這可是玩家們不可不注意的戰鬥技巧。



有各式各樣的絕招可供選擇



發揮連續攻擊的威力



戰鬥中時間是第一要素





招式畫面震撼力十足



戰鬥的排列分前後兩排

除上述的特點外，當玩家體驗過戰鬥之後，將會發覺到遊戲中的敵人智慧非常的高。他們除了會挑你隊伍中較弱的隊員加以猛攻之外，如果有人已經接近死亡邊緣了，他們可是會毫不留情的輪番重擊的。另外當敵人瀕臨死亡時，個性較為懦弱的敵人將會提出條件，請求玩家饒他一命…等等。諸如此類的多樣變化、更為人性化的敵人，玩家若想克敵制勝，可需要多花點腦筋才行了。

豐富有趣的遊戲對話

有鑑於國內有許多的RPG遊戲，往往忽視了傳達劇情的對話系統，因此在這方面『劍靈』的製作小組也特別的重視，並且請來國內文壇極富盛名的『蔡康永』來編寫遊戲中主要的對白並加以潤飾，讓描述男女情愛的部分更加動人！蔡康永此次不僅參與編劇與對白撰寫的工作，更將化身在遊戲之中成為遊戲角色跟玩家互動。他不僅文筆流暢動人，其突發奇想的巧思更是令人驚奇，他建議自己在遊戲中出場的方式非常特別，他希望出現在一個滿是倒吊火腿的練功房，自己也是吊著脖子在上面，或是像科學怪人般被玩家追殺等。有了這位文壇才子的加入，大大的增加了遊戲對白的精彩度以及趣味性，相信到時玩家就能一一體會了。



蔡康永的出場方式別出心裁



華彩軟體
SOFTCHINA
The Closen Soul
劍靈
韓 心兒
風姿綽約，明如觀火辨是非，斬奸除惡血雲蒼
血雲蒼
造型典雅，龍紋雕身，劍身色彩為宛若蒼鬱古林的深綠，推測為青銅所造。質地厚重，若無相當力量與經驗，絕對難以運用自如。中國五行理論中，木乃屬東方青龍之相，此應與本劍命名原由有所關聯。使用此劍的秘訣在於活用其重量來採取劈砍攻勢，假使能善加配合重力作用，起落之間，攻擊速度亦頗為驚人，在無法看清劍之走勢的平凡人眼中，更可能被錯認為是天上青龍顯聖！
耗時三年
7月
撼動上市
Better Forever
HOSEN
© 2001 Hosen Information Co., Ltd. All Rights Reserved.


冰風之谷
中文版小說
第三波奇幻文學最新力作！！
每冊定價170元
遊俠黑暗精靈崔斯特回來了！
旅居地表的他即將面臨什麼新挑戰呢？
眾所期待
冰風之谷一、二冊
碎魔晶
全套六冊
作者 / R.A.Salvatore　譯者 / 洪岳農
沉睡千年的邪惡神器碎魔晶，在一連串的陰謀下，再次被喚醒。
無名的巫師學徒，阿卡爾．凱梭，成為了碎魔晶的新主人。
他那扭曲的心靈之中，只有碎魔晶不斷傳送的意念：征服。
一隻北地有史以來最強大的怪物軍團成形了。
凱梭帶領著地精、半獸人，甚至巨人們組成的軍團，
準備對冰風谷的十鎮發動最凌利的攻勢。
甚至連深淵魔域中的惡魔也加入了這一軍團⋯
能挽救這個局面的只有四個英雄：
布魯諾，冰風谷矮人一族之王、瑞吉斯，
獨林鎮的半身人英雄、沃夫加，
年輕的野蠻人戰士，以及崔斯特，
旅居地面的黑暗精靈遊俠。
十鎮的存亡，就在他們的手上⋯⋯
FORGOTTEN REALMS
被遺忘的國度系列
授權公司
代理發行
第三波
編輯製作
新遊戲時代



FORGOTTEN REALMS
A BALDUR'S GATE ENGINE ADVENTURE
ICEWIND DALE
什麼都可以放棄，
就是不能錯過....
全球賣座冠軍 精裝上市
英特衛為回饋長久以來支持的玩家們，將展開以下活動：
1.「冰風之谷中文版」全省【一元瘋狂價】及【預購超特價】活動即將展開，請至鄰近店家洽詢詳細預購方式。
2.「冰風之谷中文版」將隨遊戲附贈【原聲發燒音樂CD】，玩家獨享！獨一無二！
冰·風·之·谷
中文版
代理發行 生產製造
英特衛多媒體
INTERWISE
http://www.interwise.com.tw
Hi-Life
萊爾富
全省便利商店"萊爾富"獨賣！
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.


SCREAMER
4X4
最經典的"驚爆實感賽車"系列 再次狂野登場！
窮山惡水、危崖絕壁、暴雨濃霧・・・・・・
這場比賽
沒有道路
驚爆
4X4
實感賽車
駕馭世界最強越野車
突破 60個史上最無理賽道
硬闖最棘手天候，最惡劣地形
體驗 真實 狂野 危險 最有感覺的越野競飆！
SCR4x4
代理發行 生產製造
英特衛多媒體
INTERWISE
Virgin INTERactive



THE NEW ADVENTURES OF THE
TIME MACHINE
Language rules Time
如果語言能夠改變
那麼...
是否就能支配時間？
所有劇情、對話完全中文化
主角在奇想的時光之輪中
不斷改變年齡和外貌
不同時間元素、人物
均有各自的音樂主題
自由運用各種影響時間的魔力
中文版
時間機器
帶你進入▶▷時空魔幻之旅
Copyright (c) 2000 Cryo Interactive Entertainment. All rights reserved.
改編自世界名作家威爾斯 H.G. Wells
經典科幻小說《時間機器 Time Machine》
代理發行 生產製造
英特衛多媒體
INTERWISE
http://www.interwise.com.tw
cryo
INTERACTIVE

突然間身處異世界的Digiko與朋友的

『七段些許感傷又倍感溫馨的故事』

Di Gi Charat Fantasy

～仲夏夜之夢～







突然間身處異世界的Digiko與朋友們的大冒險，
多重結局AVG，所有角色均為全程語音，13人以上人氣聲優陣容，CG原畫高達200張以上，
全由Di Gi Charat 人物設定原畫師コゲどんぼ擔任。

Windows 中文版專用

2001年夏休み発売予定

本体価格699元 豪華四大特典 ●日本進口Digiko手機吊飾●特製相本●明信片一組●特別混音版原聲帶CD

<CAST> Di Gi Charat / 真田アサミ Petit Charat / 沢城みゆき Rabi~en~Rose / 氷上恭子 Gema / 亀井芳子 雛菊 / 小暮英麻 溫蒂 / 浅井清己
賽西露 / 中島沙樹 凱因 / 石田彰 魯恩 / 小島幸子 魯那 / 増田ゆき 卡蕾菈 / 津村まこと 艾莉卡 / 岡村明美 鈴 / 沢海陽子

●平台:中文WIN98/ME/2000●CPU:Pentium II 266MHz以上/Pentium II 450MHz以上(建議配備)●記憶體:64MB以上●顯示卡:VRAM2MB以上/VRAM4MB以上(建議配備)
●音源:44.1KHz16Bit Stereo以上●BGM:使用CD音軌●DirectX:5.0以後版本●畫面顯示:800×600高彩/建議1677萬色全彩●安裝容量:約1.5G●操作:鍵盤、滑鼠

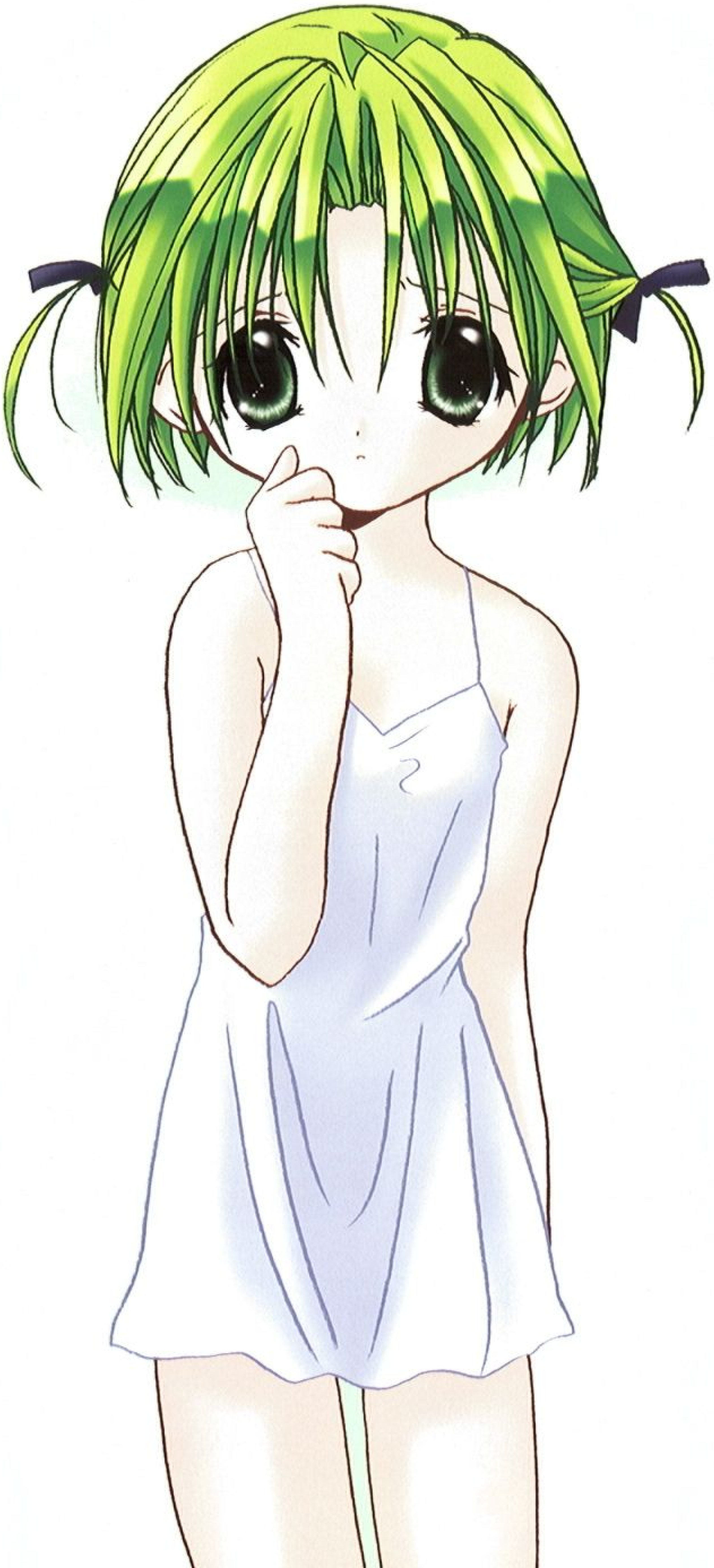
Di Gi Charat專屬網頁 http://df.tgl.com.tw/

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
台灣帝技爺如科技股份有限公司
台北縣220板橋市三民路一段216號13樓A室
客服專線:02-29627425 FAX:02-29628646
http://www.tgl.com.tw/

ブロッコリー BROCCOLI

軟體世界 智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02) 2788-9188 (04) 202-0870 (07) 815-0988

咦——Digiko喪失記憶——?!




超能特遣隊
GREAT ASH
>>
這場星系大戰的驚險刺激
就等你來一探究竟囉！
在這獨裁的銀河世界帝國裡，
絕不按常理的回合制度讓你
心跳加速、全神貫注、渾然忘我、不知所措，
另有扣人心弦的科幻戰略、美不勝收的特殊效果、絕妙繽紛的故事內容
絕對精采、令你拍案叫絕！
製作/開發
KOGADO Software Products
(株)工画堂スタジオ
(C) KOGADO STUDIO INC.
(C) FUTOSHI NAGATA
代理發行
TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
台灣帝技爺如科技股份有限公司
客服專線:02-29627425 FAX:02-29628646
http://www.tgl.com.tw/
總經銷
軟體世界
智冠科技股份有限公司



台灣帝技爺如科技股份有限公司
客服專線:02-29627425
FAX:02-29628646
http://www.tgl.com.tw

Geo Conflict

聖焰騎士傳



瞬息萬變的世紀戰亂
主宰帝國的傲然命運!

在很久以前，
曾經存在著一片名為伊邦亞德的大陸。
那是曾經受到黃泉的黑王歐德魔特及
其魔族所支配過的世界。

黑暗的時代．．．
人們生活在無止盡的絕望與恐怖當中，
只有服從和死亡才是唯一的生存之道。

製作/開發 COMPILE
(C)COMPILE 2000,2001
代理發行 TGL
總經銷 軟體世界 智冠科技股份有限公司


gamania
霸主誕生
天堂
奇岩城
網路遊戲
呼風喚雨的權力之城
保時捷
極速
挑戰賽
贏輛保時捷
咱們兜風去吧
保時捷是我的，
別想跟我搶
極限、極速，挑戰不可能的任務
活動時間 — 2001年6月20日 — 7月10日
GiGi梁詠琪上天堂闖奇岩
保時捷Boxster要送給你
輕輕鬆鬆保時捷跑車開回家
活動報名方式
報名時間：2001年6月20日-7月5日
報名地點：www.lineage.com.tw 與 www.gamania.com 決戰奇岩城活動網頁
前三名比賽獎項
第一名-保時捷 Porsche Boxster 乙輛（以實際商品爲準）
第二名-IBM筆記型電腦乙台(機型以網站公佈的爲準)
第三名-IBM桌上型電腦(機型以網站公佈的爲準)
想第一手一探奇岩城的風貌嗎，想試試防-65以上+9+10武器的夢幻裝備使用快感嗎?挑戰天堂，決戰奇岩城極速跑車大挑戰活動已經熱烈展開，快上天堂挑戰你的實力，並坐享350萬的保時捷名車，86萬的天堂玩家，你們都將會是保時捷跑車的車主喔，你還沒上天堂嗎?千萬不要再錯失這一生中難得的機會喔!
詳細活動方式及規則請至決戰奇岩城活動網頁www.lineage.com.tw 與 www.gamania.com 查詢
以上所公佈之項目皆以網站公佈爲準
Boxster
GIGI梁詠琪今夏大熱廣東碟(suddenly,this summer)現已上市
熱力推介—出走地平線/他喜歡是你
GIGI全新創作-25
千禧年代
遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
TEL: 0800-031500 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com
研展開發
nc SOFT
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-0188 (04)202-0870 (07)815-0888
Have a good GAME!

天堂 奇岩城

網路遊戲

霸主誕生

呼風喚雨的權力之城

2000年7月1日
天堂網路遊戲上市，
短短兩週創造了20萬的遊戲會員紀錄
2000年12月1日
天堂龍之谷發表，50萬天堂會員爲之瘋狂

今年7月
GIGI梁詠琪將帶領著百萬天堂會員勇闖天堂奇岩城



gamania

眾人期待的目光

抗衡肯特城+風木城+妖魔城三大勢力的新力量

天堂奇岩城

2001年7月9日

一場又一場可預期的攻城戰即將戰開



widest territory
—— 最大的領地

Richest empire
—— 最富裕的城池王國

symbol of power
—— 最具權利的象徵

由於更新檔案過大，需取得天堂1.62c版光碟才可進入,新版光碟取得通路如下:
1.天堂紀念套卡　2. 7月號mania雜誌　3.全省合法授權網咖免費索取

FORWARD
GIGI梁詠琪今夏大熱廣東碟
(suddenly,this summer)現已上市
熱力推介一出走地平線/他喜歡是你
千禧年代 GIGI全新創作-25

研展開發 nc soft

軟體世界 智冠科技股份有限公司 台灣地區總經銷

Have a good GAME!


天堂週年慶，全新戰局奇岩城！
gamania
霸主誕生
天堂
網路遊戲
奇岩城
呼風喚雨的權力之城
紀念商品同步上市
看天堂、穿天堂、玩天堂、用天堂、講天堂
另有珍藏套卡
奇岩城典藏時數卡800點
奇岩城特製紀念相框
8張雷射閃光超炫收集卡
奇岩城珍藏光碟
Talker
天堂Talker
399
奇岩城紀念敏捷道具
225
奇岩城紀念馬克杯
155
奇岩城紀念+OT恤
350
奇岩城紀念魔法書
185
www.gamania.com 帶你一探究竟
6/28起，7-11、全家、萊爾富、OK都有賣唷！！商品以實體爲主
研展開發
nc SOFT
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
ELEVEN
Hi-Life
萊爾富Hi-Life
Have a good GAME!

楚留香新傳

爲情、爲義、爲了好奇心挺身而出的香帥，

以他聰穎的頭腦如何解決謎樣的事件，

英挺灑脫的外表，誰是他的最愛？

一幕又一幕，一張又一張的精美畫面，
是否讓你動了心呢？






一目了然的狀態視窗，
讓你清楚知道主角成長狀態.
是愛情、是友情…
集智慧、美麗、手藝於一身的三姝，
爲何情願跟著香帥流浪江湖，
是什麼樣的情愫和力量讓她們爲了香帥出生入死，
毫無怨言呢？
炫麗的戰鬥畫面，讓你愛不釋手
宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市建八路2號17F之8
服務電話：(02)8226-9989
我們的網址：www.uj.com.tw
E-mail：service@uj.com.tw
軟體世界
七月下旬發售 一般版建議售價599元
神秘精裝版建議售價799元


二十一世紀初最令人感動的遊戲。
個性鮮明的角色，編織出壯大的英雄史詩：
立體的戰術思維、組合多變的職業性能、
廝殺戰鬥只求真理……
真理…
真理難尋…
邪惡…
炫麗的戰鬥效果
感人豐富的劇情
悲壯動人的弦律..
超時空英雄傳說 III
狂神降世
PRESENCE


剛岩聖女
狂嵐聖女
傷血凝成褐色的字跡
烙印在作戰記憶中...
戰術
Tactics
地形、能量、高度、距離、時間、技能對剋
戰鬥知能活用的生存之道
角色
Characters
初會、合戰、對立、別離、和解、增援、背叛、揭發、愛戀
個性鮮明的英雄群像
轉職
Class Change
基本職業、高級職業、隱藏職業，搭配相關技能自由變換
策略性培育的轉職系統
碧浪聖女
2001年夏季　發售預定！！
緋炎聖女
USERJOY
宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市建八路2號17F之8
服務電話：(02)8226-9989
我們的網址：www.uj.com.tw
E-mail：service@uj.com.tw
軟體世界
智冠科技股份有限公司


大富翁
皇城爭霸
Monster Hunter
新世紀不可錯過的大富翁！！
邪惡的魔法，正大肆佔領村莊，奴役人類，傳說中的英雄卻還未出現！眼看王城即將陷落究竟預言中的退魔勝者是誰？就等你摩拳擦掌拯救世界！！
真是不知死活！看我的天雷接招吧！！
研發：engine 安峻科技股份有限公司
網址 :www.pcsoft.com.tw
發行：宇峻科技
UserJoy Technology Co.,Ltd.
軟體世界
智冠科技股份有限公司









遊戲特點百分百!!!



即時多人連線輕鬆打

遊戲提供同時 4 人即時連線功能，呼朋引伴逗陣走！

是大富翁也是角色扮演

大富翁皇城爭霸除了傳統大富翁類型的小遊戲、陷害、稅收外，還增加了遊戲劇情讓玩家可以依照據情練功、昇級、解謎、戰鬥。

移動系統大變革，讓你逍遙自由行

巔覆傳統大富翁固定方向繞圈方式，可由玩家自行指定方向想去那就去那！

精緻的場景設定，重回中古世紀歐亞大陸

依據眞實史實資料爲遊戲場景設定，讓玩家宛如至身中古世紀歐亞大陸。

攻城略地，佔地爲王

大富翁皇城爭霸裡只要玩家解救遭魔神佔領的城鎭後，將成爲領主可建設自己的城鎭，並獲得稅收，還可僱用傭兵保護自己的子民。

2001 年夏季卡哇依預定上市！！














技能解說
選擇骰子
下一頁
大富翁2
世界之旅
用心製作　即將上市



國產遊戲史上得過最多獎項的遊戲系列
三款值得您一再回味的遊戲

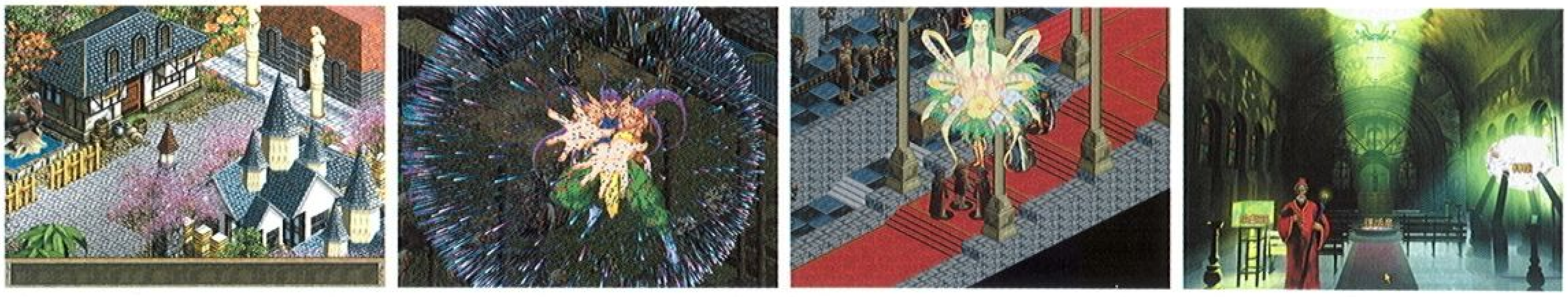
再贈送 5 種超值贈品！

1. 超時空英雄傳說系列遊戲攻略
2. 超時空英雄傳說精美紀念鑰匙圈
3. 刑天造型徽章
4. 芙蓉小娃娃手機吊帶
5. 超時空英雄傳說系列海報共 3張

超時空英雄傳說（原價 640元）+
超時空英雄傳說 2-復仇魔神（原價 740元）+
超時空英雄傳說 2-北方密使（原價 780元），
原總價 2160元，
現在推出紀念經典價只要

超值特賣
NT.980元





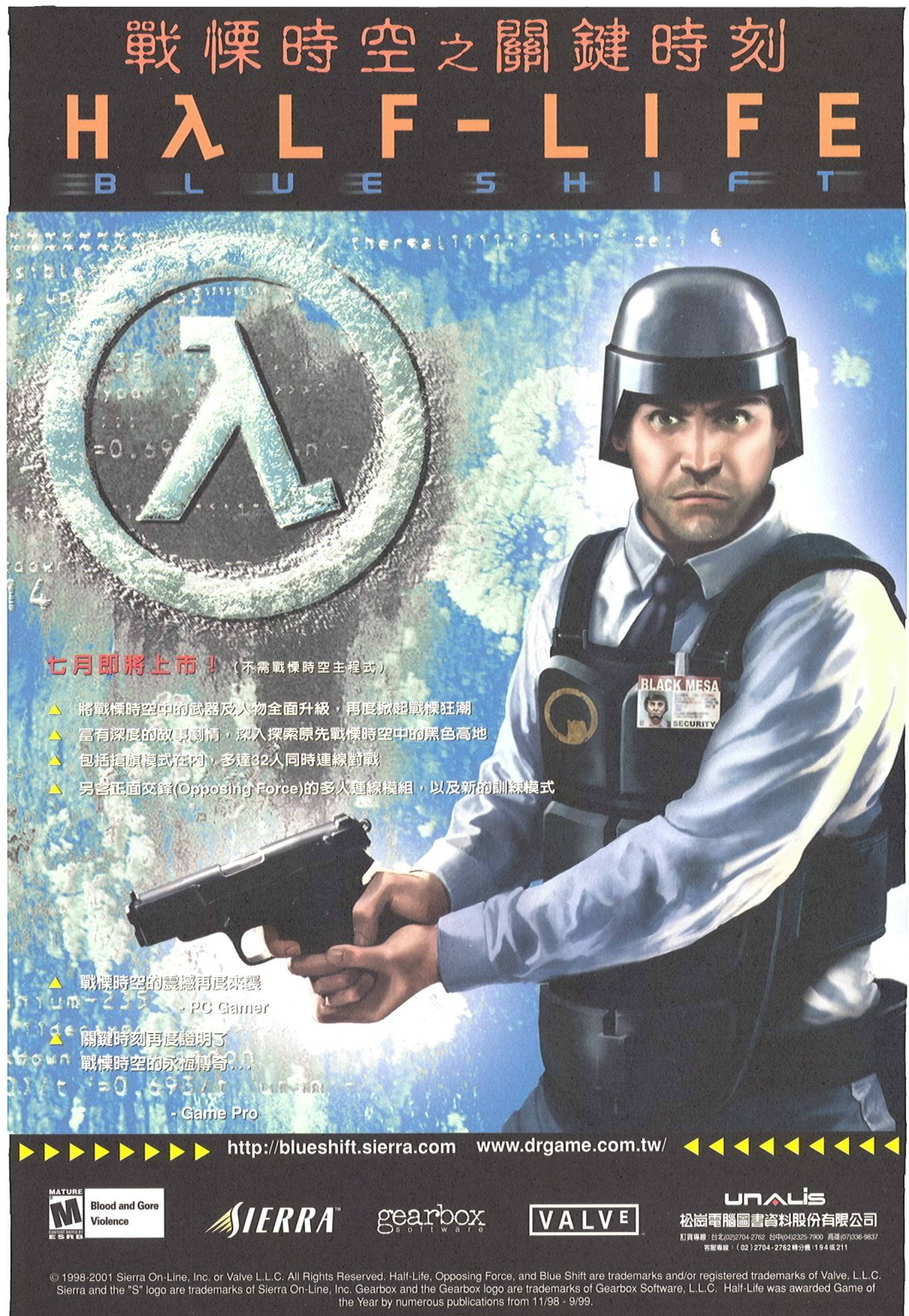
宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市建八路2號17F之8
服務電話：(02)8226-9989
我們的網址：www.uj.com.tw
E-mail：service@uj.com.tw

軟體世界
智冠科技股份有限公司

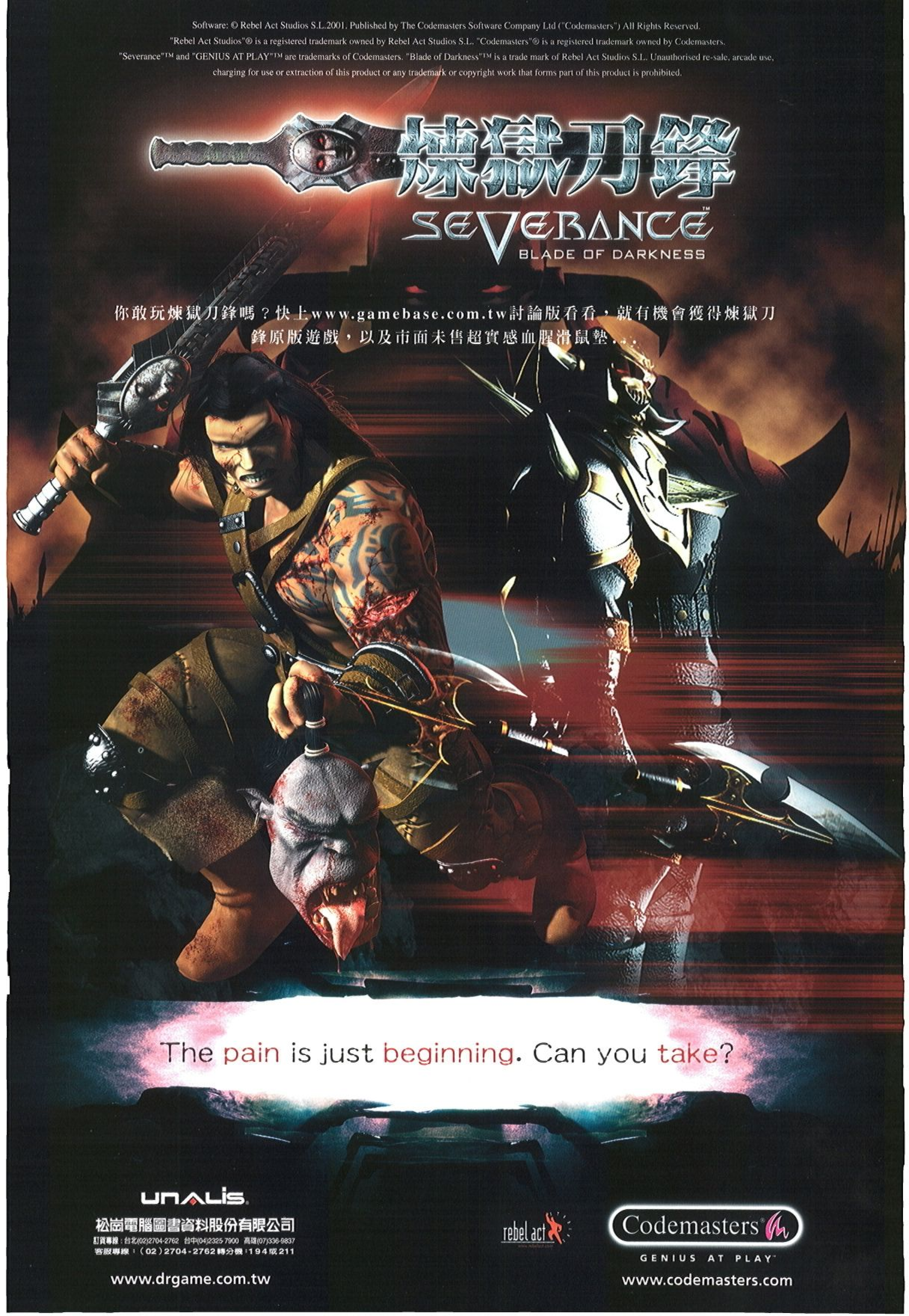


新绝代雙驕貳
The Twin Heroes 2
這次讓你撿到寶！！
新絕代雙驕貳攻略本＋加強版光碟：
震撼價
299元
◎雙主角絕對完整劇情攻略。
◎最詳盡的劇情任務解說，讓你絕無遺珠之憾。
◎各種遊戲隱藏資料大公開。
◎新增 18條支線劇情。
◎新增 3種遊戲結局。
◎新增 10種神奇物品。
◎新絕代雙驕貳螢幕小可愛。
新絕代雙驕貳遊戲！！
禮盒裝心動價
599元
◎獨一無二的傳送資料。
◎自由選擇兩位主角進行遊戲。
◎兩兄弟糾纏難解的身世謎。
◎交叉雙線式進行遊戲。
◎提昇遊戲流暢度的快速系統。
荷露
公子，我們就要找到那江小魚了，不知他功力如何？
USERJOY
宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市建八路2號17F之8
服務電話：(02)8226-9989
我們的網址：www.uj.com.tw
E-mail：service@uj.com.tw
軟體世界
智冠科技股份有限公司

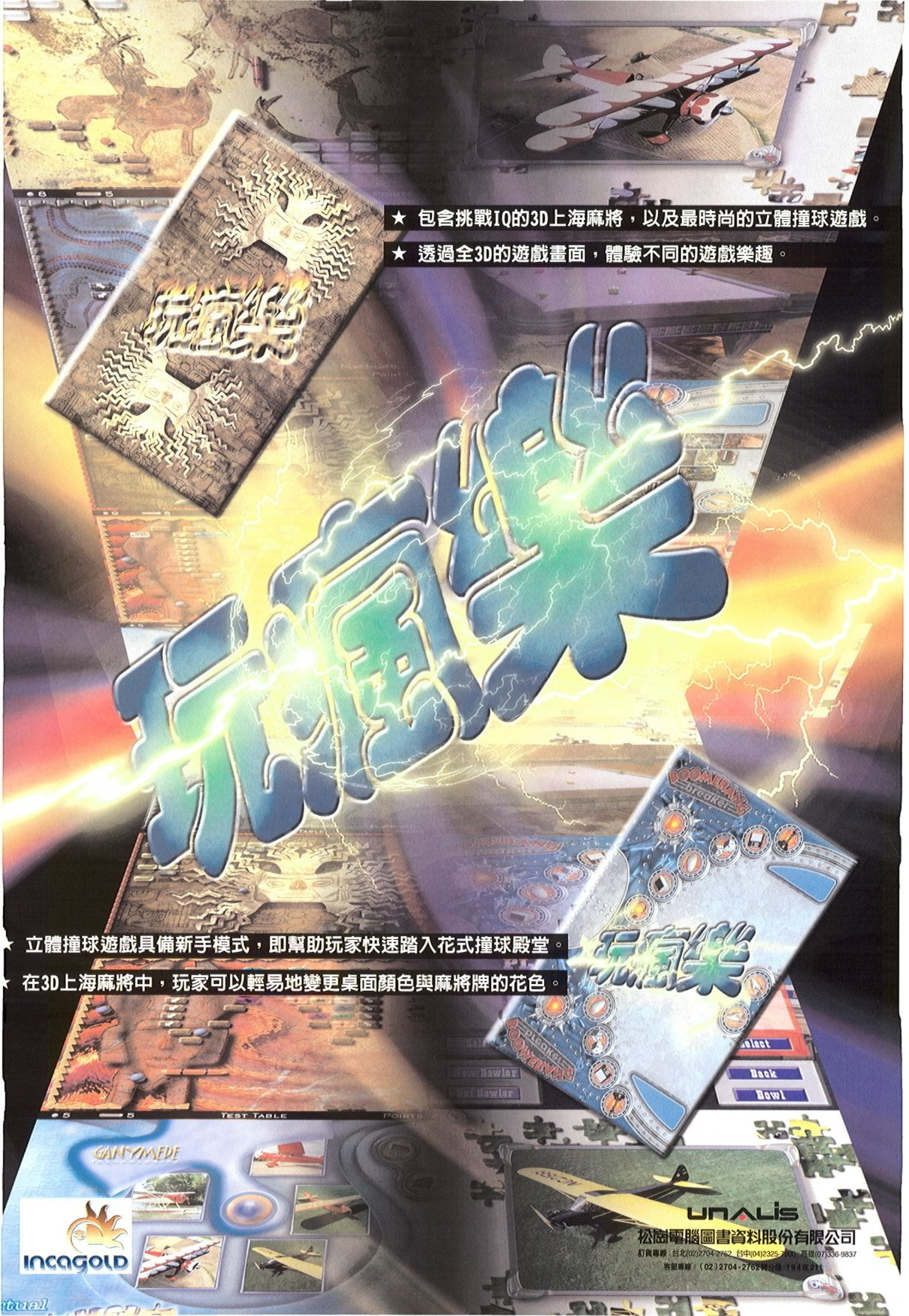

© 2001 Blizzard Entertainment. All rights reserved.
or registered trademarks of Havas Interactive, inc., wholly owned subsidiaries in the U.S. and/or other countries.
中英文合版全球同步上市
6/29日晚上9：00正數秒計時在以下店面全球同步首賣，
並有市面未售限量精品！
台北金石堂汀州店、何嘉仁華納威秀店、震旦行永和店
台中何嘉仁站前店
高雄有樂Game館、順發電腦
請上www.drgame.com.tw查詢首賣詳情
熊人
融化圖石
狼人
DIABLO II
EXPANSION SET™
LORD OF DESTRUCTION
年度最佳角色扮演，網咖當紅線上遊戲-暗黑破壞神二，
睽違一年，Blizzard彙整全球玩家意見推出正宗資料片，
你...準備好再度面臨暗黑深淵了嗎？
詳情請到www.gamebase.com.tw，
或參考6月號各大遊戲雜誌，搶先目擊恐懼的快感...
需搭配暗黑破壞神2主程式
UNALIS
松崗電腦圖書資料股份有限公司
訂貨專線：台北(02)2704-2762 台中(04)2325-7900 高雄(07)336-9837
客服專線：(02)2704-2762轉分機：194或211
www.drgame.com.tw
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com



戰慄時空之關鍵時刻
HALF-LIFE
BLUE SHIFT
七月即將上市！（不需戰慄時空主程式）
▲ 將戰慄時空中的武器及人物全面升級，再度掀起戰慄狂潮
▲ 富有深度的故事劇情，深入探索原先戰慄時空中的黑色高地
▲ 包括搶旗模式在內，多達32人同時連線對戰
▲ 另含正面交鋒(Opposing Force)的多人連線模組，以及新的訓練模式
BLACK MESA
SECURITY
▲ 戰慄時空的震撼再度來襲
- PC Gamer
▲ 關鍵時刻再度證明了
戰慄時空的永恆傳奇…
- Game Pro
http://blueshift.sierra.com
www.drgame.com.tw/
MATURE
M
Blood and Gore
Violence
CONTENT RATED BY ESRB
SIERRA
gearbox software
VALVE
UNALIS
松崗電腦圖書資料股份有限公司
訂貨專線：台北(02)2704-2762 台中(04)2325-7900 高雄(07)336-9837
客服專線：(02)2704-2762轉分機：194或211
© 1998-2001 Sierra On-Line, Inc. or Valve L.L.C. All Rights Reserved. Half-Life, Opposing Force, and Blue Shift are trademarks and/or registered trademarks of Valve, L.L.C. Sierra and the "S" logo are trademarks of Sierra On-Line, Inc. Gearbox and the Gearbox logo are trademarks of Gearbox Software, L.L.C. Half-Life was awarded Game of the Year by numerous publications from 11/98 - 9/99.


Software: © Rebel Act Studios S.L.2001. Published by The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters") All Rights Reserved.
"Rebel Act Studios"® is a registered trademark owned by Rebel Act Studios S.L. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters.
"Severance"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Blade of Darkness"™ is a trade mark of Rebel Act Studios S.L. Unauthorised re-sale, arcade use, charging for use or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited.
煉獄刀鋒
SEVERANCE™
BLADE OF DARKNESS
你敢玩煉獄刀鋒嗎？快上www.gamebase.com.tw討論版看看，就有機會獲得煉獄刀鋒原版遊戲，以及市面未售超實感血腥滑鼠墊．．．
The pain is just beginning. Can you take?
UNALIS
松崗電腦圖書資料股份有限公司
訂貨專線：台北(02)2704-2762 台中(04)2325 7900 高雄(07)336-9837
客服專線：（02）2704-2762轉分機：194或211
www.drgame.com.tw
rebel act
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
www.codemasters.com


3D NETWORK ACTION GAME
www.AxisArena.net www.drgame.com.tw
MECH, THE PLAYER HIMSELF IN GAME, CAN NOT ONLY IMPROVE IT'S ABILITY TO FIGHT BY CHANGING THE MECH'S PART AND WEAPON, BUT ALSO DIFFERENTIATE HIS OWN MECH FROM ANOTHER BY CHANGING IT'S COLORS
AXIS and AXISARENA.NET are trademarks or registered trademarks of JamieSystem Development Co.,Ltd
www.jamie.co.kr (C) 2000 All Rights Reserved.
在華麗的彩繪機甲中，在明快的流暢節奏中，在獨一無二的全球系統排名之中，
證明你是全世界FPS的頂尖玩家，你的戰記，蒼穹戰記。
蒼穹戰記
UNALIS
松崗電腦圖書資料股份有限公司
訂貨專線：台北(02)2704-2762 台中(04)2325-7900 高雄(07)336-9837
客服專線：(02)2704-2762轉分機:194或211
JAMIE
JAMIE SYSTEM DEVELOPMENT Co.,Ltd
WWW.JAMIE.CO.KR


★ 包含挑戰IQ的3D上海麻將，以及最時尚的立體撞球遊戲。
★ 透過全3D的遊戲畫面，體驗不同的遊戲樂趣。
玩瘋樂
★ 立體撞球遊戲具備新手模式，即幫助玩家快速踏入花式撞球殿堂。
★ 在3D上海麻將中，玩家可以輕易地變更桌面顏色與麻將牌的花色。
INCAGOLD
UNALIS
松崗電腦圖書資料股份有限公司
訂貨專線：台北(02)2704-2762 台中(04)2325-7000 高雄(07)336-9837

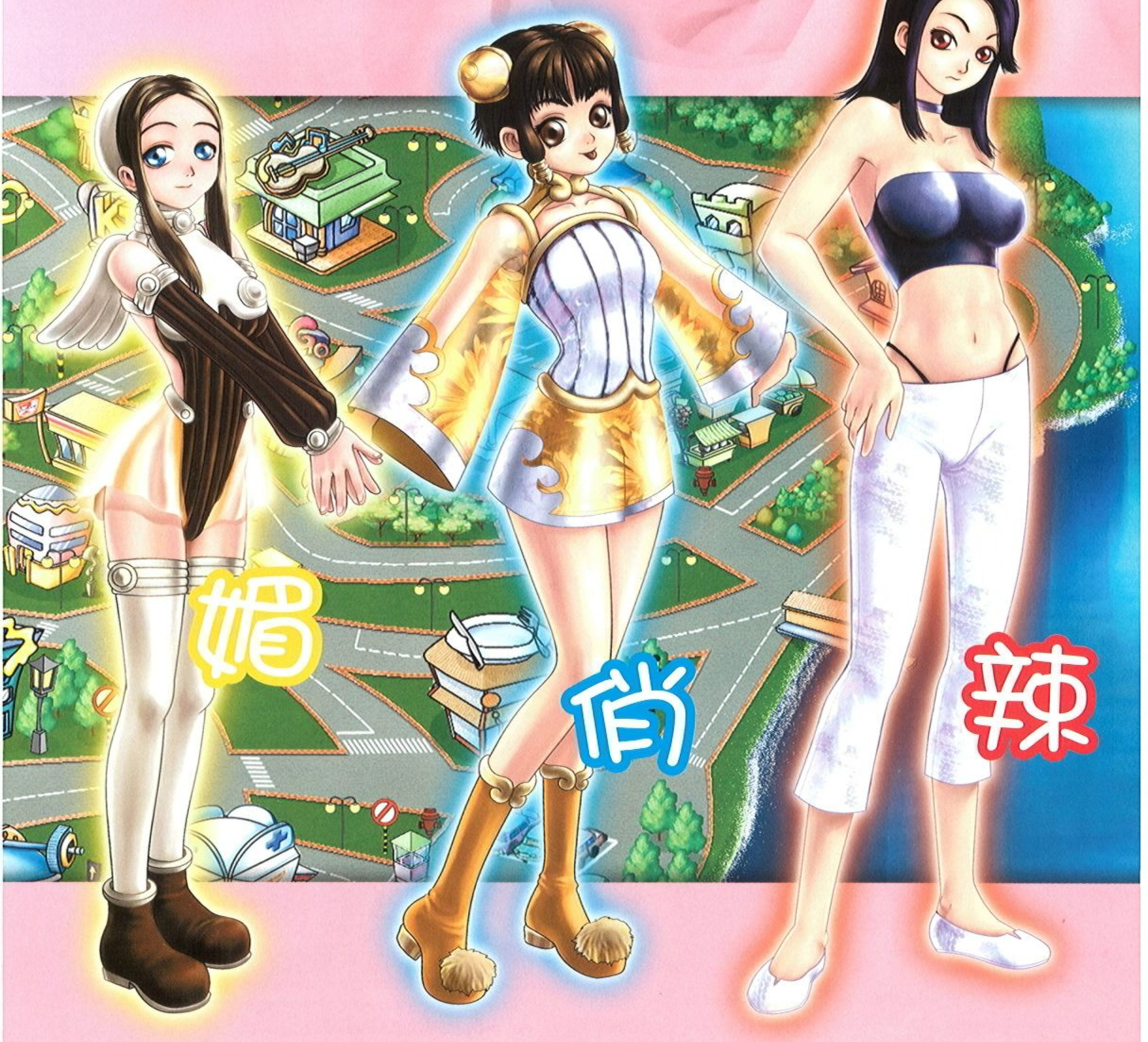


今年夏天... 我不要再胖了!!
增進智慧、律動妳的戀愛神經，搖動滑鼠、讓你的身材更窈窕！
2001重造美少女養成遊戲新風潮！
就在6月底，要你纖細迷人、脫俗出衆！
豔
酷
美
窈窕美眉
2001年昱泉遊戲網改頭換面新上線
歡迎光臨 昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw
24K G樂部專屬會員招募中
快點用力照過來!!
製作發行
昱泉國際股份有限公司
台北市信義路四段296號15樓
TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222
總經銷
第三波資訊股份有限公司

爲她們每一個人取個上口的名字吧！

六位脫俗俏麗的可人兒，每一位都懷著夢想、攢著希望，可是只見其人不知其名，現在她們想開放自己讓大家來認養，你想要一位屬於自己心目中的窈窕美眉嗎？依照她們各自不同的個性爲她們每一個人取個上口的名字吧！
趕緊上昱泉遊戲網isgame.com.tw爲六位可愛的美眉們命名唷！

昱泉國際





生動的突發事件、
發展增添遊戲的趣味性



個人的EQ管理、
成就心目中的窈窕美眉



開放的遊戲架構、
提供無限的耐玩性

預定 **8月** 發行　　體驗　展示　桌布

製作公司：光譜資訊
發行公司：光譜資訊
- 配備：Pentium-133
- 記憶體：32MB
- 操作：M、K

類型：策略

三國立志傳

THREE KINGDOMS STORY



光譜資訊將在暑假推出一款策略角色扮演遊戲－「三國立志傳」，遊戲除了延續前作「學生騎士團」，包括組隊、上課、戰鬥、升級等特色外，更將劇情轉成以三國時代為背景，玩家可以依照自己的戰略需求，創造屬於自己的新三國故事。在上一期的『勁game紅不讓』中我們已經率先揭露了此遊戲的一些主要特色和精彩可愛的畫面，這一次就讓我們詳述一下遊戲中最重要的人物養成及戰略部分的特色，讓讀者們可更貼近這個可愛的策略遊戲吧！

網羅三國名將　組成夢幻大軍

在『三國立志傳』中，玩家所扮演的主要角色是蜀漢的領導者『劉備』，雖然一開始隊伍只有自己一個成員，但在第一個關卡「桃園三結義」時，玩家只要成功的操作關羽、劉備、關飛三人，擊退前來擾亂結義的黃巾賊，關羽及張飛就會順利的加入我方陣營，這時候隊伍名單就會增加到3個人囉！隨著100多個關卡漸漸演進，隊伍就會隨著玩家的操作而慢慢的增加人數。



關羽　劉備　張飛

在各關卡前進的過程，歷史上數百位三國將領都會一一出現，只要玩家操作得當，任何頂尖的人物都可能納入玩家的陣營，玩家可以來個頂級軍師大集合，把諸葛孔明、周瑜、荀彧等重量級軍師納入旗下，也可讓呂布、關羽等猛將共同上戰場，在我方隊伍最多可以擁有20名文武將的限制之下，該如何調配文武將的組織全憑玩家自己作主，玩家儘可打造一個屬於自己的三國夢幻隊伍。



著名三國武將都將陸續出現

分兵合擊　超高戰略運用

遊戲的主介面地圖中共有數十個城池，因為道路連結方向的不同，而使得有些城池成為戰略要地，另外每個城池所擁有的物產資源、稅收也都不同，所以物產豐富、稅收高，或是侵略路線的必經之地，自然都成為戰略要地之一。在遊戲中，玩家每一個月都有機會攻打城池，在我方準備周全的情況下，可以派兵攻打來擴張你的領土，進而獲得城池的糧食、稅收以及寶物。



征服全國為第一目標

可別以為攻下城池就輕鬆囉！攻下城池後玩家仍要顧及防守及建設。若是搞的兵疲馬困、民不聊生，鄰近城池的敵方將領就會帶兵攻打過來了，這時玩家就必須派兵防守，若是手邊沒有將領可以勝任，就只好眼睜睜的看著城池拱手讓人囉。所以如何盡早並長期的佔領戰略要地，是遊戲很重要的戰略考量。



調配將領進攻了！

攻城掠地 巧妙運用將領



大家一起上學堂學習計謀

玩家為了在激烈的三國戰局中達成目標－迎回漢帝，必須將旗下的衆多將領，分頭調派來進行任務，一方面派出主力攻擊戰略要地，一方面還要保留防守兵將防範他人的進攻。但每一位將領都有一個”疲勞度”的基本屬性，長期使用同一個將領，會使他的能力值隨著下降。因此如何適當的調派將領，除了讓他們充分休息之外，還可以持續到學堂裡進修，是遊戲很重要的課題。



這款遊戲的宗旨，目的就在挑戰玩家在相同單位的時間內，如何完成戰略目的，並且讓將領受到充分的教育及訓練。簡單來說，當三個地方發生戰事，而目前手下只有18個將領的情形下，玩家能不能用最少的將領來解決戰爭問題，好讓剩下的將領有的可以休息，或者去上課、練武、學計謀。怎樣有效的運用將領，就是玩家的智慧，也是這款遊戲好玩的地方。



遊戲中的水戰場景

後兵努力 小角色也能出頭天



使用計謀的特效畫面

遊戲中的文官武將們，可以經由學堂的課程修練，來提昇使用長短兵器、弓箭、計謀等的特殊能力。其中計謀，更是這款遊戲中獨特的設計，擅長使用計謀的文官，有四大種類選擇，分別是水計、火計、巫術、人術。計謀的體系是相生相剋，與施展環境的屬性、對方屬將、以及我方屬將的屬性都會產生不同的相生剋反應，遊戲中近百個計謀所產生的炫麗特效及獨特威力就有待玩家慢慢發掘。





實戰可增加經驗值

除了三國歷史中赫赫有名的人物外，玩家也可以挑選自己喜歡的角色，來為他改頭換面。經由學堂裡萬世名師的計謀修練，以及少林大師的武術指導，扶不起的阿斗都可能因為玩家的細心養成，而成為炙手可熱的新三國人物。

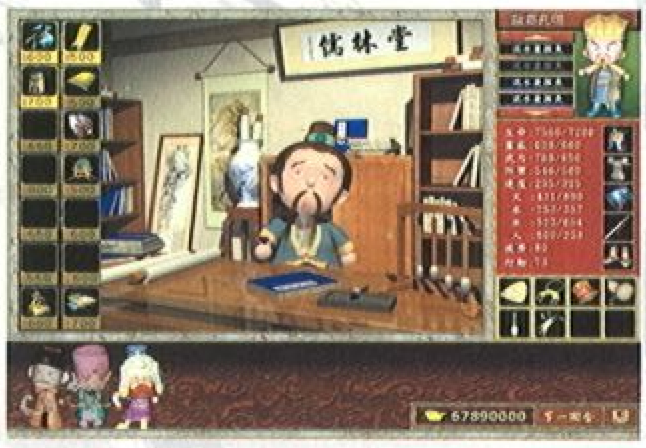
法寶齊出 培養蜀漢真英雄



火雲弓的威力十足

除了經由訓練及實戰來養成部屬技能外，玩家也可以採買許多配件武器來加強實力，像是文官所需要的計謀、兵書、錦囊，武官所需要的短劍、長劍、弓、棒、棍、槍．．．等兵器，都可適當的運用。讓「槍」能力強的武官，佩帶專門對付狼的「銀狼槍」；讓「弓」學習力強的來使用火計威力強大的「火雲弓」。另外文官的「水術」學習力強的可以使用水柱攻擊的「水龍計」，「巫術」學習力強的可以用『醉人蜂』來攻擊敵人等，豐富的各項武技及計謀包準讓玩家大開眼界。

另外服飾也很重要，盔甲不僅是分辨上下階級的依據，更是作戰時不可缺少的護具，而道袍及扇子，就是分辨文官巫術智謀幾兩重的工具啦！其他一些寶物，如火神之戒、護心鏡、雷龍之環、狡兔石．．．等，當然就只有長官級的才可能擁有了。



配合道具使用武將威力增強

三國封神

Saga Of Cathay

預定9月發行

體驗 展示 桌布

設計公司／樂陞科技
發行公司／樂陞科技

- 機種：Pentium-Ⅱ300
- 記憶體：32MB
- 操作：K、M

類型：線上角色扮演

以台灣第一家開發XBOX平台遊戲而聞名的樂陞科技，目前也積極開發電腦平台的網路連線遊戲，除了即將上市的《和平的曙光》（Gleam of Peace）之外，另外一款受人注目的遊戲是《三國封神》（Saga Of Cathay），這款遊戲是以受注目的XBOX遊戲Neverland Saga遊戲系統為基礎，並引進玩家所熟悉的「三國演義」與「封神榜」的人物牌卡在遊戲中，在台灣玩家還沒辦法體會微軟XBOX的遊戲樂趣之前，樂陞科技就即將先在台灣推出《三國封神》PC單機版及萬人連線on-line二合一版遊戲。



▲鼎鼎大名的呂布擁有超高的攻防能力

遊戲故事背景

在單機版的遊戲故事背景中，是設定出一個充滿冒險、刺激的東方世界，在這世界之中有一種人，他們擁有自古書經典中召喚人物的能力，並能用召喚出的英雄、豪傑、神、魔、鬼怪等人物來進行戰鬥，這種擁有特殊能力的人，人們都叫他們是「喚靈師」。而在本遊戲中，「喚靈師」所能夠召喚出文學名著「三國演義」與「封神榜」中的人物，一個充滿魔力、友情的故事就此展開！

玩家所扮演的角色，是就讀世界中六大學院其中一間的主角，在偶然的機會下，加入了學院裡的「喚靈師代表隊」，代表隊的目標是贏得一年一度所舉辦的「世界喚靈師」大賽，但要贏得大賽就必須與來自各學院的強勁隊伍競爭。為了增強戰力，喚靈師們巡迴世界進行冒險，並與來自各地的選手對戰，在上山下海驚險刺激的旅程中，在一次次實力與耐力的戰鬥下來磨練自己的實力。



▲玩家在遊戲中可扮演六種不同屬性角色，圖中由左到右分別是：摩幻玉（火屬性）、冰蓉（水屬性）、宇文夏荷（木屬性）、鬼震道（土屬性）、風羽柔（聖屬性）、金昊天（金屬性）

進入遊戲

在遊戲開始之時，玩家可設定屬於自己的角色，將有成上千種的外貌組合可以使用，將區分為金、木、水、火、土、聖等六種屬性的角色。在設定完之後系統就會依照設定值為玩家建立一開始基本的牌庫，讓玩家可以有召喚的對象。在遊戲進行中，隨著不同的任務，玩家一旦過關升級又將有新的牌卡可以加入牌庫當中。因此遊戲的第一個樂趣就在藉著不斷征服任務來強化自己的牌庫。



▲3D畫面的土世界場景



▲氣勢磅礡的聖堂場景

充滿桌戲概念的漫遊模式

在單機模式下，提供了9種不同的地圖；而萬人對戰的連線狀態下則是分為金、木、水、火、土和聖堂等六大漫遊世界。漫遊模式是以3D建構的寬廣視覺空間，玩家在此培養能力，而每個漫遊世界中都有一隻法力強大的聖獸看守，聖獸將不定時地攻擊地圖上玩家，打贏了聖獸將會獲得法力強大的幻獸卡，讓您擁有超強的法力王牌。



▲準備與火世界的守護獸決一死戰

玩家將以畫面右下所出現的探索牌卡在漫遊模式的地圖上行進，地圖上將會顯示出格子來讓玩家行進，每一個格子都會有各種不同的事件、任務等待觸發，而這些探索牌卡分為步行卡、飛行卡及寶藏卡，其中的步行卡與寶藏卡上，會標明1到9不同的數字，而飛行卡則沒有，而步行卡上的數字是表示玩家在使用完這張卡後，所能行走的格數；而寶藏卡的用處是當玩家行走到“挖寶格”時，可使用寶藏卡來進行小遊戲，而寶藏卡上的數字就是玩家可以挑戰小遊戲的遊戲次數，當挑戰成功，玩家就可以得到獎勵的牌卡來增強自己的牌庫，當手上沒有步行卡時，玩家也可以將寶藏卡當作步行卡作使用；最後介紹的是飛行卡，使用飛行卡就可以到達地圖上任意地方。所有探索牌卡都將以隨機方式發給玩家作使用。地圖上也有商店的存在，玩家可以在其中買賣牌卡或是得到最新的訊息，不斷產生的隨機事件也讓遊戲絕無冷場。

玩家們在地圖上遭遇，可以選擇要不要進行互動，彼此交談、交換牌卡、情報或是結伴合作進行冒險，當然也可以鎖定仇家追殺，也可以直接進入玩家與玩家之間的對戰。遊戲中特別設計在每一個漫遊地圖中都有格鬥館的存在，將會定期邀請地圖上排行名列前茅的玩家來舉行週、月、季、年冠軍等爭霸賽，遊戲將會自動安排產生賽程表，在格鬥館當中的戰鬥是可以允許其它玩家觀看其對戰情形，玩家可以藉此觀摩高手對招，來增加自己的對戰經驗值。



▲當玩家在遭遇之時，畫面上會出現迎戰與否的視窗

精采可期的戰鬥模式

由玩家所扮演的金、木、水、火、土、聖等「喚靈師」，都擁有召喚牌卡角色的能力，但由於牌卡也都各有金、木、水、火、土及無屬性等特性，每一特性也都還有七個等級，玩家雖然可以在漫遊模式中不斷的搜集牌卡，但仍然要不斷加強自己的生命值及能力值，才能在戰鬥時召喚及組合出最強的牌組。除了角色牌，還有道具和魔法牌，由於道具和魔法牌在戰鬥模式中是由玩家所搜集的牌卡中隨機抽出排列，增加了遊戲中的變數和鬥智的趣味性。



▲生動的牌卡對戰



▲專屬的ICQ功能，讓您在遊戲之餘仍能Q個過癮

運用五行相生相剋的道理、玩家能力值的培養、牌卡組合能力及各種法術及道具卡的隨機變數、使得玩家在戰鬥中沒有絕對必勝的必殺技，只有相對利用智慧及謀略取得勝利的快感。牌卡戰鬥動態特效華麗而震撼，再加上國際知名的日本game音樂配樂團體Cool Breeze STUDIO音樂製作協力，玩家將享受國際級的遊戲樂趣。



各式精美的牌卡人物造形

模擬百貨



你心目中的百貨公司是什麼樣子的呢？在百貨公司這個空間裡，會發生什麼令人意想不到的邂逅與別離？你在百貨公司裡買到的不僅是物品，還可以得到難言的歡樂與快感？不管你是純逛街、看熱鬧的門外漢，還是領來店禮、抽大獎快人一等的歐巴桑，甚至是刷爆幾張卡也不眨眼的Shopping Queen，當百貨公司裡的來往人潮如過江之鯽般游過，可知道有多少的故事在這家百貨公司裡誕生？現在『模擬百貨』將讓你親身體驗百貨公司的點點滴滴。

預定 **8月** 發行　體驗　展示　桌布

製作公司：ABET工作室
發行公司：智冠科技

- 配備：PentiumII
- 記憶體：64MB
- 操作：M、K

類型：益智模擬

百貨公司擬真實錄

『模擬百貨』是一款全3D製作、圖形完全經由手工修飾，結合了美學與藝術、科技與人文，並將逛街之樂、經營之趣完全帶回家中的益智模擬遊戲。你見過夢幻遊樂園中難纏又好動的小朋友嗎？來逛模擬百貨的小朋友將會比他們更活潑個幾倍；你看過『杏林也瘋狂』中千奇百怪的病人嗎？模擬百貨裡的歐巴桑將比他們更霹靂刁鑽；你體會過模擬市民裡極現實的生存問題嗎？模擬百貨中瞬息萬變的管理難題，將會使你面臨前所未有的腦內革命！



★可愛式的美術風格。



★玩家的秘書小姐會幫你處理相關事務。

完全經營概念讓你掌控全局

在『模擬百貨』中玩家要面對的不只是進出貨的小規模店面管理，而是必須掌握攸關整個整個百貨公司業績前途的百種專櫃經營。遊戲的介面是以多樓層通透視角讓你一次能注意數個樓層，而專櫃積木組合的概念，更是將百貨公司的結構生態表現的淋漓盡致。除此之外，遊戲的經營模式更是考驗著玩家的經營概念。顧客要的是什麼？你能夠以什麼方法滿足他們？將是你的最大考驗！不論你是熟讀購物聖經的拜金女，還是翻爛經營管理學的野心男，在『模擬百貨』中，你將反客為主，從地磚樣式、室內植物、甚至一部可能順暢顧客逛街動線的手扶梯……一步步打造屬於你自己的完美百貨公司！



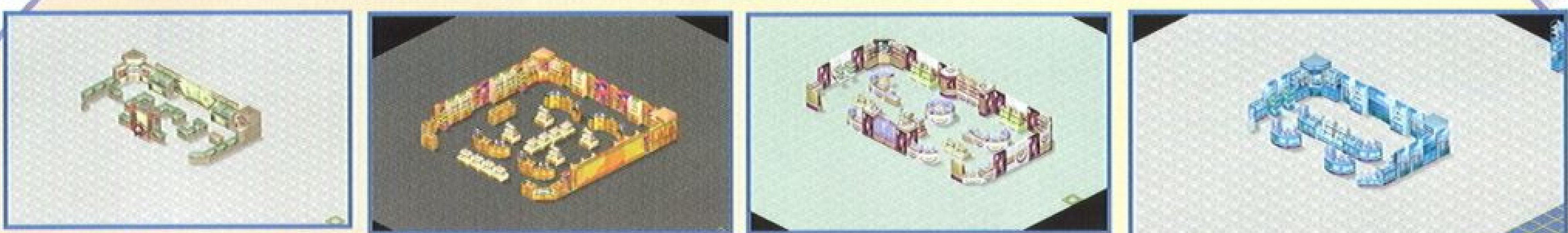
★百貨公司情景完全搬上螢幕。



★服飾專櫃可是經營的重點。

自由經營模式揮灑創意空間

遊戲將提供一45度斜角的多層大樓建築，隨玩家意願在建築內部的各個樓層設計配置，玩家可控制的原件主要有配件、服飾、用品、文化、美食、設施等六大類，上百個時尚專櫃。百貨公司走的是典雅或大衆化的路線，都將隨著周圍的環境或人潮動向而決定。遊戲中共有自由經營模式和關卡模式兩種玩法，自由經營模式將交給玩家一個開放空間，任由玩家自行負責所有專櫃擺放與事件來臨；並沒有特殊的限制或任務。在這個模式中，玩家可以自由的發揮自己的創意，打造一個完全是自己心目中最理想的百貨公司。



★各式造型專櫃可供選擇。



★滿足客戶需求才可創造業績。

關卡模式挑戰你的智慧與能力

而在共有二十道關卡的關卡模式中，玩家必須因應任務關卡提供的資訊與要求，並在某些限制下審慎選擇樓層用途、商品專櫃擺放、公共設施位置以及人員分配運用等。當玩家完成設計、打開大門開始營業時，電腦將自動產生一群分別具有不同的年齡層與喜好的虛擬顧客，進入該百貨公司進行消費，玩家設計之百貨公司配置良好與否，將會決定其消費金額及意願。而在該遊戲任務所設定的時間內，玩家必須達到一定的業績與知名度，甚至盡量讓顧客對整個賣場的滿意度提昇，方能進行下一關卡。電腦會依據不同的任務而產生不同的事件，如顧客生病、順手牽羊、色情狂、扒手，甚至連天氣也會讓顧客的心理與生理發生狀況。

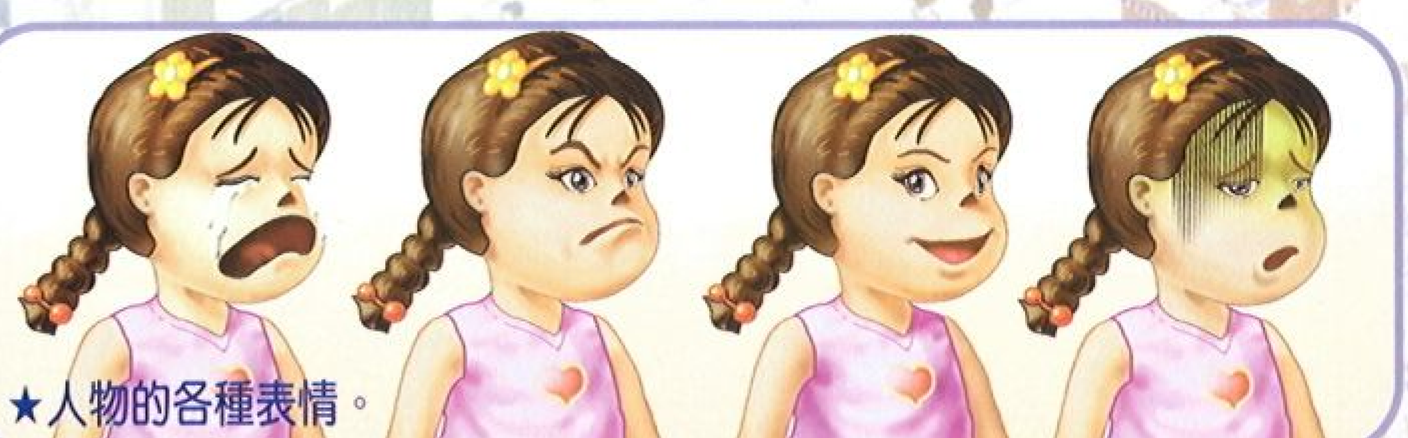


★發生暴露狂事件。



★發生小朋友偷東西事件。

打造購物天堂創造歡樂



★人物的各種表情。

當你精心打造的百貨公司開張時，不分男女老少、上班族、情侶或整個家族等不同年齡與關係的顧客，都會出現在其中，他們將隨著四季變換不同的服飾，臉上表情與動作也會有著喜怒哀樂與生病的變化。您可以看到老人家慢慢的逛著賣古董的專櫃、小朋友蹦蹦跳跳的跟著媽媽一起買玩具買家用品，更可以看到一群歐巴桑聚在百貨公司裡聊著如何在限時大搶購中一舉得手。要如何按照國定假日或寒暑假期推出令人驚豔的特別企劃，要怎麼推出實用又可以帶動買氣的來店禮，都是你必須大傷腦筋的。你有信心為這些既可愛又搗蛋的顧客打造一個快樂的購物園地嗎？『模擬百貨』將讓你有帶給客戶歡樂的機會。



★情侶也是重要的客戶。

裝甲元帥3D
PANZER GENERAL
焦土作戰



這陣子有不少熱門的戰爭電影，像是前陣子上檔的「大敵當前」，以及最近在歐美票房連連告捷「珍珠港」。「大敵當前」這部電影以德俄兩名狙擊手對決的故事做為主軸，描述史達林攻防戰的歷史片段，而其時代背景，則是二次大戰期間，德軍入侵蘇聯的東線戰役。本文將要介紹的《裝甲元帥3：焦土作戰》，恰巧也是一套以東線戰役為歷史背景的戰棋遊戲。

在SSI出品的六角格戰棋遊戲之中，《裝甲元帥》大概是最受歡迎的一個系列，它自從第一代在1994年問世之後，一直都是PC戰棋遊戲的常勝軍。到了《裝甲元帥3D》，將原本有點單調的2D平面圖，轉變成有明顯地形變化的3D戰場，而這項特色也延續到了《裝甲元帥3：焦土作戰》。

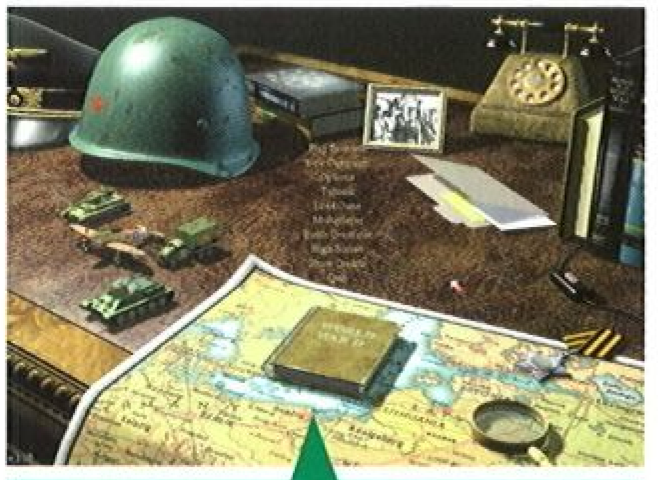
預定 6月 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／MATTEL
國內發行／第三波
▶ 機種：PII-266
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M
類型　戰略

利用戰鬥產生器設計戰役

對許多戰棋迷而言，遊戲提供的戰鬥產生器（Battle Generator）雖然不能算是創新的功能，卻是大家最喜愛的特色之一。產生器利用簡易的圖形介面，讓玩者輕輕鬆鬆就能編排戰場上的地形，改變遊戲的難易度，調整天氣狀況及其他設定。

除了單一任務之外，這個產生器也可用來建立多人遊戲的任務。提到多人遊戲，《裝甲元帥3：焦土作戰》支援區域網路（LAN）及網際網路（Internet），最多可讓四人同時連線，彼此對戰或相互合作。



這是遊戲的主選單，玩者可在這裡選擇單一任務或進行戰役

遊戲流程

遊戲進行時，基本上可分成三個階段：整備、部署及作戰。

整備

玩者最先看到的是「總部」畫面，這個畫面可約略區分成三個部分，分別是：調配場（Motor Pool）、指揮官（Leader）及作戰單位。我們先來看看畫面底端的空格（Slot）有何功用。

進行作戰任務時，玩者只能率領一定數量的單位上戰場，其數量是以「空格」來計算；如果一個任務有12個空格，那就表示玩者最多可以同時有12個單位部署在戰場上。每個空格有兩個欄位，一個是指揮官，另一個是兵種。

調配場位於畫面左側，玩者可以在這裡選擇兵種，包括步兵、坦克、偵察、反戰車砲、防空砲、戰機及轟炸機。選好之後，再到畫面右側選擇指揮官。每個戰場指揮官各有專長，像是坦克指揮官、步兵指揮官……等等。在分派部隊時，最好盡量根據指揮官的專長來做分配，如果派一名坦克指揮官去帶領步兵單位，雖然並非完全行不通，但效果鐵定會打點折扣。

這些空格中，有些已事先指定兵種，有些則可由玩者自行指派。至於沒有用到的指揮官及兵種單位，則留做後備部隊，等前線單位陣亡後再遞補上去。



這是遊戲的總部畫面，指派作戰單位的動作就在這裡進行

部署

部隊整備完畢之後，接著就要將它們放置在戰場上。在部署畫面中選擇一個單位之後，可放置它的六角格都會以藍點標示出來，按左滑鼠鍵點選其中一個，就可以把單位放到上面。

飛機只能部署在我軍機場附近，好在它們的移動距離很遠，通常都能在兩次之內移到玩者要求的定點。就地面單位而言，偵察車的移動範圍最長，裝甲單位次之，步兵單位走得最慢，這些因素在部署時也要考慮進去。另外，我軍的重要城鎮也要派兵駐守，通常是部署防空砲或反戰車砲之類的，否則一旦被敵軍闖了個空門，那雙方還未開打，我軍就舉白旗投降了。



這是遊戲的部署畫面，左上角的淺藍色圓圈就是目前選取的單位可部署的地點

作戰

這個階段又可簡單地分成移動及戰鬥兩個部分。單位的移動距離及作戰效能，會因為兵種、地形、天氣狀況及支援砲火……等因素而有所差異。至於其餘的相關細節，限於篇幅，記者就不多做解釋了。



由於戰場迷霧的關係，有時必須十分接近才能察覺敵軍單位。圖中的德軍原本以為能夠輕鬆攻下眼前的城市，不料附近卻殺出許多俄軍的重型戰車，反而讓自己陷入困境

東線戰役是核心所在

雖然《裝甲元帥3：焦土作戰》提供相當多的單一任務，但整個遊戲的重心，還是放在四個發生在東部戰線的重要戰役之上。這四個戰役，德軍佔兩個，俄軍佔兩個，它們分別以當時的德俄將領為名：德軍有曼斯坦（Manstein）及古德里安（Guderian），俄軍則有朱可夫（Zhukov）及寇涅夫（Konev）。



遊戲提供四場主要戰役，每場各有不同的戰鬥特性及勝利條件

前幾代《裝甲元帥》的戰役在進行時常被玩家批評劇情過於單線化，為了解決這個問題，《裝甲元帥3：焦土作戰》引進了所謂的「分支戰役系統」。這個系統根據玩者獲得的戰果（重大勝利或小幅度勝利），提供一到四個不同的任務，供玩者選擇下次的作戰行動。

戰役由數個戰鬥任務組成。玩者可選擇的作戰行動，將視先前獲得的戰果而定



戰役將領簡介

曼斯坦戰役


曼斯坦

任務數目上限：7
地點：蘇聯

曼斯坦出身西普魯士的望族，是個重視傳承，講究騎士精神，永遠將榮譽擺在第一位的傳統將領。雖然如此，曼斯坦並沒有將他的保守主義帶進自己的戰略理念　，事實上，他的戰術反而呈現出大膽的積極性。自從在1940年成功閃電入侵法國以來，曼斯坦的機動戰術理論就廣為軍事專家所稱道，他至今仍是世人公認最優秀的戰場指揮官之一。

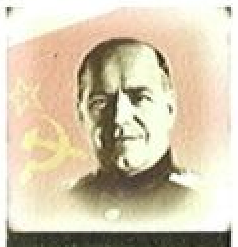
古德里安戰役


古德里安

任務數目上限：16
地點：波蘭到蘇聯

古德里安是個非常優秀的軍事理論改革者　，除了一般世人熟知的「閃電戰之父」的頭銜外，他同時也是現代各國軍隊奉為準則的「混合兵種」戰術概念的倡導者。所謂的「混合兵種」，簡單地講，就是將轟炸機、機械化兵步兵與裝甲部隊混合編制，結合成一股作戰武力，如此在前線可保有極高的機動性及靈活性。

朱可夫戰役

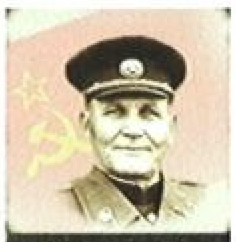

朱可夫

戰局數目上限：18
地點：蘇聯、羅馬尼亞、南斯拉夫、匈牙利、奧地利、波蘭及波羅的海諸國

以二次大戰盟軍著名的將領而言，朱可夫可說是蘇聯將軍的代表性人物。這個魯莽、口不擇言、頤指氣使的俄國大老粗，善於運用周嚴的策劃及殘酷的手段，在戰場上爭取勝利。東線戰役前期，朱可夫命令前線單位不計任何代價，甚至以人海戰術拖住德軍，然後再趁機集結大量的後備軍隊，等前方交戰的德俄雙方都消耗得差不多之後，後備部隊再一舉發動反攻。朱可夫就是這種用人命換取勝利的方式，逐步奪回莫斯科、史達林格勒及庫斯克，最後再攻入柏林。



寇涅夫戰役


寇涅夫

任務數目上限：12
地點：蘇聯、波蘭、匈牙利、奧地利及德國

寇涅夫出身平民農家，從軍之後，一路晉升到紅軍的第二號人物。寇涅夫在戰鬥開始之前，經常親自到前線視察，然後把指揮所設在最關鍵的地點，以方便他自己調度軍隊作戰。他慣於使用俄軍典型的「碾路機」戰術，也就是先用重砲猛轟幾輪，再派一大群戰車上陣。當歐戰進入尾聲時，寇涅夫搶先率領紅軍攻入柏林，隨後轉戰捷克，並在當地接受德軍投降。

日劫II 烈日奇俠傳



奇幻中國的故事背景

以自製研發即時戰鬥RPG－烈日，而在國內遊戲軟體市場取得一席之地的數位玩具公司，目前在暑假檔期除了新型態的線上益智遊戲「幻獸魔石」即將正式連線開打外，最引人注目的，還是烈日之續作「烈日奇俠傳」之發行消息。「烈日奇俠傳」的遊戲內容主要是構築在上古中國式的奇幻世界，戰鬥方式並擺脫傳統的回合戰鬥制，以「即時戰鬥」的方式給予玩家們另一種遊戲選擇。在的劇情中，不僅穿插了國人熟悉的史實，也考據了許多相關的典籍，如：山海經、中古神怪誌等稗官野史與鄉野傳奇，所以大部分的內容都是言之有名、敘之有故的喔！



「烈日奇俠傳」的故事背景，發生在略早於夏朝的中國遠古時代。劇情主要延續一代中的背景故事「射日傳說」，場景設定在遭逢水患危害的黃河流域。玩家可扮演的兩名主角，在遊戲中主要任務是協助「大禹」調查出洪水氾濫的前因後果，以及黃河流域異象迭生不停的真正原因；並且沿著黃河下游一路殺至源頭，將阻擾水道的魔怪通通清理乾淨，解放遭后羿射落的金烏元靈　。除了上述任務之外，當然還有許多支線任務等待玩家去完成，每一個支線任務都可能會影響到後續的劇情發展，玩家可要小心選擇對話內容！

預定 7月下旬 發行	體驗 展示 桌布
設計公司:數位玩具 發行公司:大宇科技	角色扮演
▶ 機種:P-166 ▶ 記憶體:32MB ▶ 操作:滑鼠、鍵盤	類型

雙主角、雙劇情系統



在「烈日」中，玩家將可自由選擇兩位主角之一，來進行遊戲。選擇不同的主角，其劇情任務、成長屬性，以及使用的武功招式、內功心法將完全不同。最特別的是，沒被選中的另一主角，將隨著劇情的推進，與玩家持續產生互動。屆時玩家可自由選擇與其互動的方式。要扯腿、要競爭、要合作，或是完成對方交付的任務，全交由玩家自行發揮。而兩個主角間的互動狀況(隱藏的好感度)，也將會影響與魔怪最後之戰的進行方式以及遊戲的結局。另外，在遊戲中與NPC或怪物的對話的選擇也有可能會影響任務的分支與結果，在任務的完成方式上，要智取或要蠻幹，皆由可由玩家自己決定。

慕劍麒

性別－男　　年齡－約30歲

身高－190公分

個性－

沉穩內斂、冷默寡言。(刻意壓抑狂暴、嗜血、偏激的本性)

簡　歷

慕劍麒為延續自日劫一代的角色。當初他在無望漠的秘陵劈破金烏妖身後，同時也得知了自己原為墜落的九隻金烏之一，並且背負著解放其他金烏的使命。在這沉重的使命感壓迫下。慕劍麒悄悄地離開了他生長的家鄉－餘城。歷經十數載的風霜歷練、江湖血腥後，他成為一個沉穩內斂的劍客。然而，冷漠寡言卻漸漸無法壓抑心中嗜血、狂暴的另一面。特別是午夜夢迴間，不時在夢魘中出現血染長劍以及染紅星夜的餘城大火，一切的如夢似幻，都讓慕劍麒對自我的存在產生了疑慮。



遊戲一開始，慕劍麒為追尋金烏下落到達冷焰泉源，在淨化金烏(九嬰)之戰中因為不敵九嬰而被擊落河中，漂流至「采石村」旁河岸。玩家必需尋回並重鑄「啓天神劍」，並且重新修練被破功的「破日劍訣」和領會「金烏氣勁」運用之法，為再次挑戰九嬰兒準備。在遊戲中，他擁有狂暴的特性，HP在10以下會引發狂暴狀態，攻擊力、防禦力變為兩倍。

赫連千羽

性別—女　年齡—約20歲

身高—170公分

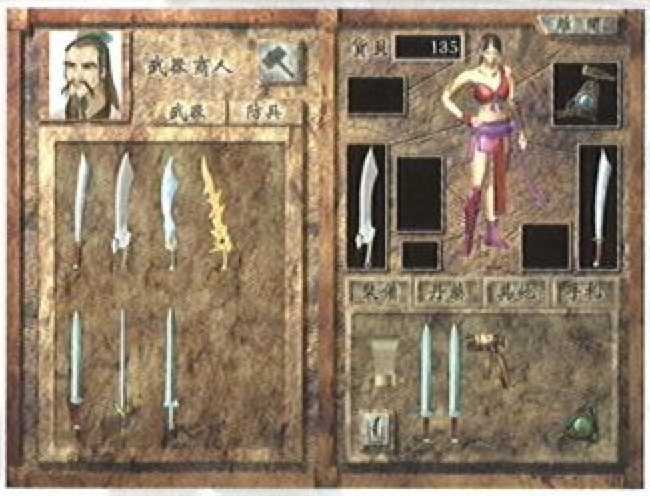
個性—精明俏皮、機智圓融

簡歷

赫連千羽原是身為棲息於神樹「建木」的鳳凰，名為「碧眼紫翎」。因金烏墜落時撞擊到建木，方才跌落塵世，褪除羽翼化為人形。自此便開始遊歷凡間，體驗人情百態。後於「須彌天」(山名)拜師布袋和尚「笑彌勒」，習練「傲霜刀譜」，並由水火無情、風雷無相、人世無常的道理中，自行領會了「無相心法」。其善使單、雙刀。在下山歷練的途中，順道剿了土匪窩「摩天嶺」，並將之改名為「棲鳳寨」，自己當起老大來。山下村民懾其「雌威」，偷偷給起了個「玉閻羅」的名號。但其實赫連千羽是個「刀子口，豆腐心」的角色。



細膩的兵器特性設定



女主角赫連千羽購買武器畫面

遊戲在武器防具的設定方面，是以細膩的種種參數，來模擬出物件的使用與存在。除了基本的殺傷力和對屬性的升降影響數值外。大部分的兵器都有「耐久度」的上限(少數神兵利器則是永久保固)，若使用時間過久或是遭到精怪「腐蝕」的攻擊，將會使兵器、防具的耐久度下降，降至底限後則必須找尋鐵匠修復，才能再度使用。而武器類加入了「熟練度」和「熟練等級」的設定，隨著使用單項武器的情況(斬妖除魔的程度)，兵器將逐漸升級。而越熟練的兵器將帶來更強大的殺傷力和附加能力。

成套裝備和成雙的對刀、對劍則是遊戲中的另一項特色，部分的武器裝備，擁有特殊的附加能力。分開使用時也許威力平平，但一但找到「老伴兒」，將馬上蛻變成威力滿點的神兵利器。主角能裝備雙手武器這一項特殊設計對玩家來說，等於加入了更多兵器使用的選擇。遊戲中的各項兵器，皆有完整細膩的背景設定，由鑄造法、材質到持有者，皆充滿豐富的劇情性。事實上，在遊戲劇情中，的確融入了幾段和兵器有關的劇情，並且牽扯到橫亙數十載，帶點兒浪漫綺想和淡淡哀愁的感傷情懷。

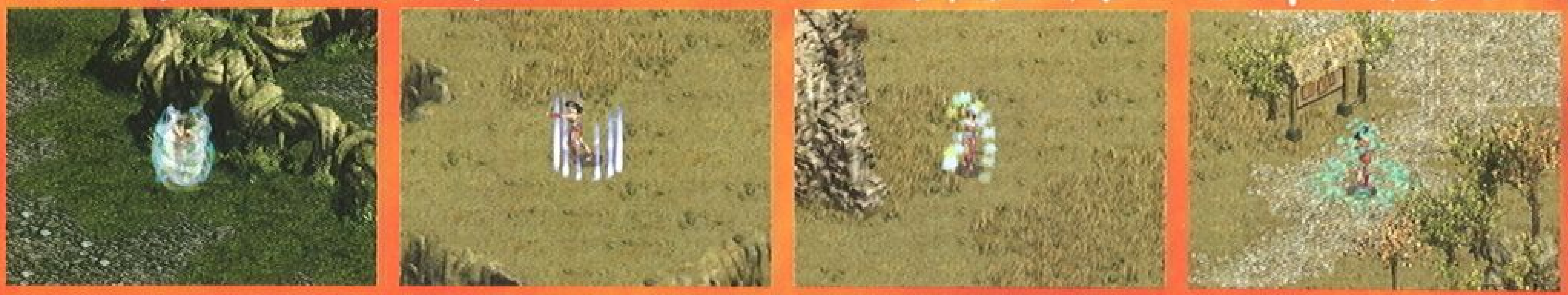


裝備與屬性介面

屬性生剋的戰鬥系統

為了加入更強的戰術運用、提昇遊戲的挑戰性與趣味性。製作小組在主角的一般攻擊、武功招式以及內功心法三項目上，設計了十分嚴謹的屬性生剋表。遊戲中的屬性，依天地元素分為水、火、風、土四大項(水剋火、火剋風、風剋土、土剋水)。而所有的敵人也都有相對應的屬性。

舉例來說，主角之一的蕭劍麒，體質屬土。所以，持用任何武器發出的「基本攻擊」便歸於土系殺傷。對上水屬性的魚怪，原本10點的一般殺傷將增加1/2，成為15點。但若用的是火屬性的「破日劍訣」，反而殺傷力會削減一半。這樣的設定，不僅反映男女主角的特性，更清楚區分出玩家使用不同角色時，必須考量不同的對敵策略，大幅的提昇遊戲的耐玩度。在這樣耐人尋味的設定下，聰明的玩家，將可以比純粹硬拼的玩家們，得到更多的樂趣。



各式的女主角內功心法特效！



Di Gi Charat Fantasy

故事背景

從一發「眼睛光束！」展開的奇妙物語！

某個星期天的午後，我來到全日本最紅的動漫畫精品店「秋葉原GAMERS」，除了購物外就是這裡可愛的女店員。顧客最喜愛的超級偶像，貓耳朵的小女孩「Di Gi Charat」，正展露著可愛的微笑。左右一望，身穿粉紅色洋裝，戴著兔耳朵的「Rabi~en~Rose」也在，而且連小不點兒「Putiko」，也正忙著店務。

預定 7月 發行　體驗 展示 桌布

國外發行／BROCCOLI
國內發行／智冠科技

▶ 機種：Pentium 266MHz以上
▶ 記憶體：64MB以上
▶ 操作：M

類型 AVG

遊戲特色



起用日本絕大人氣的超級偶像「Di Gi Charat」主要角色及原創角色的Windows版遊戲，突然間身處異世界的Digiko與朋友的『七段些許感傷又倍感溫馨的故事』。七段劇情以九位角色為中心而開展。這是與以往妙趣橫生的「Digiko世界」大相逕庭，帶著些許無奈情感的七段冒險故事。

●以七色緞帶來導引劇情推進的介面系統



每一段劇情中，主角都會將緞帶送給Digiko當禮物。主角究竟是以什麼樣的心情，將緞帶送給喪失記憶的Digiko呢？

主角要體驗的是七段有笑有淚的故事，全部七段劇情，分別以七種顏色的緞帶作為代表。每當玩家完成一段劇情時，就會得到一種顏色的緞帶，玩完七段不同的情節之後，就能進入到裏關謎之「黑緞帶」的劇情，就是第八種黑色緞帶……。



●三選一AVG事件分歧，選擇錯誤將步向Bad Ending

遊戲的開頭部分中，被吸入異世界的主角會不知所措地帶著Digiko在未知的世界中四處徘徊。這種茫然的狀況將藉由3選1的自由移動來實現，在各段劇情中均各設置10處。選了錯誤選項的話，可能會變成Bad Ending，令玩家對劇情更容易獲得身歷其境的感受。玩家一面在村莊及森林中徘徊，一面會得到關於這世界，以及接下來將遇見的人物情報等等。

另一方面，主角為了保護Digiko，決意「自己一定要振作」，但只要做出違反這項決意的行動，將會受到隱藏的懲罰。一做出錯誤的選擇後，世界就會變得黑暗，主角也會就此失去意識。所以「一定要振作」，是本作品的隱藏主題，這點是一定要注意的哦！。

這時Rabi~en~Rose（以下簡稱Usada）和Digiko又開始爭吵了……被擊向牆邊的Digiko，放出必殺技「眼睛！光——束——！！」閃光命中書架，發生大爆炸！被擊中的地方有如洞穴一般，開始將周圍的物品盡數吸入！Usada、Putiko、Gema、驚訝的我，以及Digiko，都被吸進神秘的謎之空間裡去了！

回過神來，我已置身於陌生的森林深處。環視四周，發現一位女孩子倒臥在地上。少女只穿了一件襯裙，如熟睡般橫躺著。一見那纖細的手足，長長的睫毛，豐潤的臉頰，她，不正是Digiko嗎！不一會兒Digiko也醒了，以汪汪的大眼睛回望著我。但是她的樣子有些不對勁。她看了看周圍，竟然哭了起來。

「這是哪裡？我是……誰……？」

Digiko不但忘了自己的名字，忘了自己在秋葉原工作，甚至連平常元氣飽滿的樣子都不復見，變成了普通的十歲小女孩。Digiko穿上散落在四周的衣服，但怎麼也找不到她的「貓耳朵帽」。我帶著Digiko穿出森林後，卻發現更驚愕的事實！眼前只見寬闊的原野與稀落的民家，一幅美麗和平的田園風貌，「這裡是……秋葉原？」，不但怎麼看都不像日本，搞不好，這裡根本不是地球！？在這滿是謎團的神秘世界之中，只是個OTAKU少年的我，能夠保護心儀的Digiko嗎？我們能夠平安回到熟悉的秋葉原嗎？



人物介紹

Di Gi Charat

愛稱「Hybrid貓耳娘Digiko」，是Di Gi Charat星球的第一公主，為了當上大女優而來到秋葉原的動漫畫精品店「GAMERS」當店員，得意技是破壞力一流的「眼睛光束！」。個性是狡猾兼傲慢，並且有點粗心大意。在遊戲中由於喪失記憶，以致平時令人火冒三丈的性格消失無蹤，變成了率真的可愛女孩。



Rabi~en~Rose



本名為「Usada Hikaru」，以出衆的身材與可愛的臉蛋成為GAMERS的偶像店員，也是Digiko的強力競爭對手，兩人水火不容，但其實心裡想與Digiko成為好朋友。個性高傲，家境貧窮（註）。特技是兔耳朵螺旋槳。在遊戲中代替了溫順的Digiko而大活躍，也展現了身為大姊頭的親切魅力。＊（註）貧窮是Di Gi Charat所有出場人物的共通特點。

Petit Charat

愛稱「Putiko」，與Digiko一起搭幽浮來到地球，等於是Digiko的妹妹般的存在。有名的毒舌家。平時沈默寡言，但只要一開口，包準語不驚人死不休。吐槽Digiko是她的拿手好戲。特技也是「眼睛光束！」，但尚在練習中，成功率不高。聽說是掉進洞穴時為Digiko所救，為了感恩才會跟著她。在遊戲中不但還是我行我素，嚴厲的吐槽功力也依然健在。惹人憐愛的模樣也依舊不變。



Gema

謎之飛行物體。圓滾滾，胖嘟嘟，黃澄澄。Digiko的使喚魔。老是被Digiko拳打腳踢，遭遇悽慘的下場。偶爾會突如其來的暴走。缺乏攻擊能力。在遊戲中也一如往常，忠實扮演著不幸的角色。



雛菊

神社的眼鏡女孩，母親在8年前不幸喪生，目前日以繼夜為了成為巫女而認真接受父親的修行。拿手絕活是做料理，是頗為嫻淑的女生。個性害羞但相當溫柔。



賽西露



個性有點小迷糊的女孩子，同時也是當地最有錢的領主家千金小姐。頭腦很好，但從小在溫室中長大，不知人間險惡。其實她有個無法告訴別人的秘密……。



洛克人X5

卡普空的洛克人X系列向來就受到大家歡迎，而洛克人X5更新增了不少特點，動作遊戲說得再多都沒用，手指的靈巧度才是過關的重大要件。

預定 **7月** 發行　體驗　展示　桌布

設計公司：日本CAPCOM
發行公司：第三波

類型：動作

- 配備：P-200
- 記憶體：64MB
- 操作：鍵盤、搖桿(強烈建議使用)

多樣的場景，不同的異世界



由於劇情需要在限制時間以內取得各關卡魔王身上的零件，以組合出武器摧毀即將墜毀的太空站，否則等時間到太空站墜落地球就Game Over了。由於時間的不同，也會因應需要而改用別種方式去摧毀太空站，而這也會影響到之後的劇情發展。以下就針對各關卡做一介紹。



暴走火車

- 頭目：新月灰熊
- 弱點武器：藤刺球／雙幻夢
- 取得武器：新月彈／三日月斬
- 攻擊方式：新月射擊、強力新月彈、強鑽臂、新月爪
- 關卡簡介：關卡是由一連串火車所組成，除了火車會移動外，當破壞每輛火車的核心後，火車會爆炸，而且途中還有限時關卡，不擅長衝刺的話，是無法快速通過的。



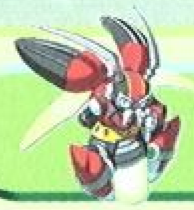


廢棄電子要塞



- 頭目：雷電烏賊
- 弱點武器：冰刀彈／飛水翔
- 取得武器：三向雷電／電刃
- 攻擊方式：三向雷電、大地閃電
- 關卡簡介：本關一開始就會被強迫乘坐機車，而且畫面會快速移動，所以玩家根本不能稍有停留。除了記得必須在特定地點使用衝刺與攻擊外，若是稍一遲疑，馬上就會車毀人亡。此關的難度頗高，要有抓狂的心理準備。





城堡研究所

◆頭目：光亮螢火蟲
◆弱點武器：三向雷電／電刃
◆取得武器：意志雷射／滅閃光
◆攻擊方式：意志雷射、菱鏡雷射、菱鏡射擊





◆關卡簡介：陷阱超多，而且各個致命，所以這個關卡可不像他外表看來如此和平，稍一不小心就要從頭來過。另外本關開始有病毒出現，要小心被感染喔！



深海戰艦

◆頭目：潮汐鯨
◆弱點武器：新月彈／三日月斬
◆取得武器：冰刀彈／飛水
◆攻擊方式：冰磚、冰刀彈、鯊魚飛彈



◆關卡簡介：這一關算是讓玩家稍微休息的關卡，由於處在海洋中，因此在操作上，可以跳比較高，落下也比較慢，加上比起其他關算是比較簡單的關卡，不過步步進逼的海底戰艦也讓玩家的心臟再次受到驚嚇。





炸彈危機

◆頭目：盤旋飛馬
◆弱點武器：黑暗定身
◆取得武器：飛翼螺旋／疾風
◆攻擊方式：衝刺、疾風、飛翼螺旋、昇龍拳





◆關卡簡介：在這個關卡中隱藏著很多威力驚人的炸彈，如果動作不夠快，來不及閃避就會中招。加上病毒又再次出現，玩家得在這關保持閃閃閃，才能成功過關喔！



野外叢林

◆頭目：長釘薔薇
◆弱點武器：大地之火／斷地炎
◆取得武器：籐刺球／雙幻夢
◆攻擊方式：玫瑰之鞭、籐刺球(耐久力增加)、玫瑰花瓣(耐久力增加)
◆關卡簡介：野外的植物都被感染變為我方的敵人，連樹枝籐蔓都會攻擊我方，還有看似美麗的薔薇，可是暗藏劇毒喔！沿途有不少會令人落地的場景，一落下就墜入萬丈深淵，屍骨無存啦！





陰暗太空

◆頭目：黑暗蝙蝠
◆弱點武器：意志雷射／滅閃光
◆取得武器：黑暗定身
◆攻擊方式：小蝙蝠、吸血(每咬一次回復耐久力)、黑暗音波、黑暗定身
◆關卡簡介：一進入此關，玩家將會看到很多美麗的星座，不過儘管美麗，卻會變成敵人攻擊洛克人。其次本關幾乎沒有陸地，玩家得熟悉在移動平台上進行攻擊。





火熱炎漿

◆頭目：火龍
◆弱點武器：飛翼螺旋／疾風
◆取得武器：大地之火／斷地炎
◆攻擊方式：衝撞、大地之火、火焰衝撞
◆關卡簡介：充滿火熱炎漿的關卡，由於每隔一段時間就會有瞬間衝來襲擊玩家的熔炎流，因此難度相當高。加上只要一不慎墜入炎漿就馬上斃命。



戰爭與和平



『戰爭與和平』是一款全3D的即時戰略遊戲。如一般的即時戰略遊戲一樣，玩家在遊戲中要去蒐集資源、建設基地、生產武器。不過特別的是遊戲中所有的單位，不管是空中或是地面的武器，都是以全3D圖形呈現，再加上全擬真的背景及物件，使得遊戲的戰爭場面，呈現出一種前所未有的刺激。

預定 7月 發行　體驗 展示 桌布

製作公司：金洪恩
發行公司：會宇多媒體

▶ 配備：Pentium-233
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：M、K

類型 3D即時戰略

外星人入侵的防衛戰爭

時間來到公元2044年，地球遭到宇宙間高級生命—愛萊騎士（Knight of Ilia）的強大攻擊，這些來自銀河另一端的星際遠征軍，為了爭奪地球上擁有的神密資源「HUMAN之光」，用機器人大軍大舉進攻地球，並從前文明的圖騰柱上發現了有關它的線索………。在機器人軍隊得到「HUMAN之光」之前，地球人經歷過無數次的反抗，但絲毫無法抵抗這些入侵者。還好，人們終於也從史前圖騰柱中獲得的啟示，並成功的研發了有效的武器和防禦系統，漸漸地在這場捍衛疆土的戰爭中取得能抗衡的實力。



外星機器人大舉入侵



一場防衛戰爭即將展開

超強人工智慧考驗技術

在遊戲中玩家可以選擇人類（HUMAN）和機器人（ROBERT）兩個種族。他們分別具備了各自的武器系統，包括多種地面武器和空中防禦系統。由於兩個種族均有其特點，彼此互相牽制影響，因此在彼此對戰時可增加許多變化的樂趣。此外，玩家有多種遊戲方法可以選擇，包括單人任務、網路連線與隊友共同完成的任務以及四人的網路連線對戰。在進行以電腦為對手的任務時，千萬不要小看你的敵人，遊戲的AI設計可是下過一番苦心的，同樣的對手就分別具有騷擾型、瘋狂型、保守型、侵略行等多種模式，他們會運用各種不同的策略，讓玩家應接不暇，讓你體驗一場狂風暴雨般的攻擊行動！



電腦的AI系統會運用多種策略

超擬真的畫面展示

在遊戲場景的表現方面，所有的遊戲畫面都非常的接近真實，全3D的物件及背景，讓玩家感覺有如真的置身於未來世界的戰場之中。像是大砲集中目標攻擊後的砲灰、被槍枝射擊到的彈痕、機具爆炸後的火花等等，效果都十分的逼真。而在各場景的天空是採用雙層的設計，一層環繞一層平鋪，使天空的立體感覺更強，讓人看起來也更加的賞心悅目。另外遊戲中的配樂都是特地編曲錄製的交響樂，他們將遊戲中的戰爭背景更是襯托的更加聲勢浩大，每一首曲目都十分的切合主題以及扣人心弦，相信一定會讓玩家有所感動！



完全擬真的戰爭場面十分精彩



天空的雙層設計
令人賞心悅目

惡水

預定 **6月** 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／Rage
發行公司／會宇多媒體遊戲
▶ 機種：Pentium-233
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M、K

類型：動作策略



惡水是一款結合即時戰略和動作射擊的新型態遊戲。遊戲的時空背景是在21世紀中葉的新世界，那時人們終於獲得了期待已久的和平。但是靠戰爭獲取財富的舊世界野心家們卻不甘世界處於無戰爭的狀態，因此開始對一些蘊藏豐富資源的島嶼展開攻擊、侵略，企圖破壞和平。而玩家所扮演的就是要去阻止這些人的陰謀的新世界戰士，能否維繫世界和平，就全看玩家們的表現了！



▲發生在未來世界場景的戰爭。

未來世界的晶片戰爭

由於故事的背景在未來，隨著科學的進步，在戰爭的型態也有所改變。遊戲中你將駕駛著戰鬥直昇機、坦克等機具滲入有舊居民居住的孤島，並有系統的破壞敵人在每一個島嶼的總司令部。但是控制這些大型機具的重點，將是一種名為soulcatcher的電腦晶片的設備。正確地把晶片安裝在適合的機具上，你才能發揮最大的戰力。玩家一開始手上僅有10個晶片，因此必須審慎的挑選安裝，而你的控制晶片在這段期間，它也將不斷的給你一些資訊，像是敵人武器所在位置等等。如何妥善的運用這些晶片，將是玩家能不能取得勝利的一大重點。



▲結合新模組可將機具升級。

可升級新機具的航空母艦

由於遊戲中的戰爭是遠征的性質，所以遊戲中提供了一航空母艦基地，它是一座具備了生產功能、資源回收、與科技研發的多功能指揮基地。玩家可在基地中研發及改裝各式新的機具予以升級。例如在採礦車中，加了新的修理模組，它馬上就能搖身一變成為了修理救護車。在遊戲中，玩家可在戰鬥中搶奪到敵方的新科技與新模組，把它帶回母艦中分析後，馬上就可研發出更新、更好的單位了！在遊戲中可獲得的新模組可達數十種之多，想要擁有新型的戰鬥機或防禦飛彈，可得努力都收集新模組喔！

享受多樣化的戰鬥特性

在遊戲的戰鬥部分，是採取採即時戰略遊戲類型中的資源採集與生產功能，而且需由各種不同單位分工合作的模式。列如玩家需利用運輸直昇機，將採礦車運送至島嶼或戰場上；然後採礦車不停的收集戰場上的金屬物資，如被摧毀的坦克殘骸、碼頭上的金屬設施、鐵塔等；並進而將他們轉換為母艦生產所需的能源。而戰鬥直昇機及坦克等戰鬥型機具，則用來保護母艦與非戰鬥單位的安全，並且攻擊敵方的據地。而除了可以如即時戰略般地指揮、調度各單位外，玩家們更可自己跳入各種機具中，此時的遊戲方式就變成第一人稱射擊，玩家們可自己駕控戰鬥直昇機、戰車、採礦車等，親身享受殺戮的快感！



▲類似即時戰略的戰鬥模式。



▲進入機具中便成為第一人稱視角。

BETTA BETTA 鬥魚日記



還記得去年暑假一款名叫「夢幻水族箱」的養魚軟體嗎？那時遊戲中擬真的魚群生態，擄獲了許多喜愛養魚的玩家的心。現在又有一款以鬥魚為主角的休閒軟體「鬥魚日記」將要出現，讓玩家能夠輕鬆地在電腦中養育屬於自己的鬥魚。

一邊上網一邊養魚

預定 **8月** 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／全景軟體
發行公司／全景軟體

- 機種：P-200
- 記憶體：32MB
- 操作：M

類型：養成



為了方便玩家能隨時照顧自己心愛的鬥魚，「鬥魚日記」是以視窗程式的方式執行，所以玩家可以在打作業、報告，或是上網的同時，一邊飼養自己的鬥魚。遊戲中的鬥魚們也會跟真實世界的一樣，會日漸長大、會肚子餓、會生病，還會有喜怒哀樂等心情變化，如果玩家能好好照顧自己的鬥魚，鬥魚有時還會對主人的行為有所反應喔！



視窗狀態下的鬥魚日記

當然，遊戲中鬥魚還有許多有趣的舉動，而主人對魚愈照顧，就越容易發現這些平常難以見到的小秘密喔！好玩的是，玩家可以同時在視窗下同時打開兩個魚缸，而且在兩個缸靠得太近時，你還會看見鬥魚張開魚鰭強烈擺動，虎視眈眈看著對方的有趣模樣喔！

鬥魚最著名的習性就是遇到同類時，一定得爭個妳死我活的特性。在「鬥魚日記」中，玩家不但可以真實地看到這樣的場面，還可以透過各式各樣的小道具和小遊戲，來訓練自己的鬥魚。舉例來說，如果玩家想鍛鍊魚的攻擊力，除了餵食增強攻擊力的飼料外，最好的方法就是在道具店中購買沙包，然後讓心愛的魚魚進行沙包遊戲訓練。有趣的是，當玩家訓練出一條強壯的鬥魚後，可以到水族店找對手挑戰，也可以透過網路，跟全世界的魚友來一場友誼賽喔！



可用來訓練鬥魚能力的小遊戲

替鬥魚佈置一個家

「鬥魚日記」中的所有道具、魚缸、飼料、水草、甚至是各種漂亮的鬥魚，都必須以金錢購買　，不過玩家不必擔心，遊戲中的錢並不難賺，因為玩家每天所得到金錢的多寡，取決於對魚的照顧程度而定的，也就是說，如果玩家能一直保持水質的清潔，常常逗弄魚，不讓魚生病的話，就能每天得到一筆不錯的零用錢，而這些金錢除了可以購買新的鬥魚外，還能幫魚買個漂亮的新家喔！



為了讓鬥魚有個舒適的家，遊戲中共有十五組不同主題的迷你魚缸讓玩家選購，如古文明系列、歐洲風情系列、神秘東方系列、水晶玻璃缸、自然風情系列等，而且，玩家還能買些漂亮的水草，把鬥魚的迷你缸佈置得更有自己的特色。



Much新聞台

『Much新聞台』是一套相當具有「電視製作」專業概念的模擬策略遊戲。遊戲是由年代「MuchTV電視台」全力代言技術指導，將電視製作的經驗「移植」到遊戲市場，結合了電視媒體專業和遊戲製作技術。對玩家來說，不僅可以體會模擬遊戲的樂趣，更可以藉由遊戲的進行，完全體驗新聞從業人員的工作內容。

預定 7月 發行　體驗　展示　桌布

製作公司：遊戲星球
發行公司：華彩軟體

- 配備：Pentium-200
- 記憶體：64MB
- 操作：M、K

類型：經營模擬



▲各種部門設備必須一應俱全。

完全親手打造新聞王國

在『Much新聞台』中，玩家扮演的角色就是一新聞電視台的台長。遊戲一剛開始要先選擇電視公司，再選擇設置部門、購買辦公及工作器材，接著依職位性質徵招不同的工作人員，從無到有的架構起整個電視台。待一切硬體完備之後，新聞就要正式上線了，由於遊戲內所播報的新聞，是由程式自動為玩家挑選，所以玩家在攝影棚內只要注意所選的主持人是否適合；人手是否調配得當即可讓新聞台步入正軌。除了報報新聞、顧及收視率外，玩家還要多多留意員工，必要時給予調薪，否則，這些員工走上街頭抗議，到時就成了別家新聞台的頭條新聞囉！



▲人員可是重要的資產喔！

花招百出比拼收視率

既然是電視台，那麼收視率的問題就不能不注意。只要有辛辣的話題，不論是明星約會、政要遇害、銀行搶劫、黑幫火拼，馬上派出SNG小組利用連線方式，以現場連線直播的方式立即報導就對了，這樣才能夠有效提升收視率！此外主播也是收視率的重點之一，新聞台除了可任用「辣妹主播」外，甚至可以出奇招，把主播美眉吊在鋼絲上報新聞、換穿比基尼到浴缸裡報新聞、甚至弄一根鋼管來一段熱舞報新聞…，不擇手段的以提升收視率為目標。當然也不要忽略「電視佈景」的重要，適當的搭配播報新聞的方式，給觀眾不同的體驗可是有意想不到的效果唷！



▲漂亮主播絕對可刺激收視率。



▲新聞事件：明星戀情曝光。



◀新聞事件：黑幫火拼。

擊敗對手抱得金鐘歸

遊戲中共有3家新聞台相互競爭，所以要十分注意策略的運用。玩家除了可廣為利用各式研發出來的宣傳手法外，也可以請流氓去對方公司進行破壞、或是請特工人員到對方的地盤丟垃圾、放炸彈等等。當新聞台的收視率提升後，不但可以賺取廣告費用，還可以添購最新設備，製作品質優良的新聞節目。遊戲的最後將依資金、資產、部門數、知名度、員工數、收視率等項目計算3家電視公司的成績，如果能擊敗其他兩家的話，玩家將可贏得一座金鐘獎，實至名歸成為電視新聞大亨。



▲收視率提升後收入也將增加。

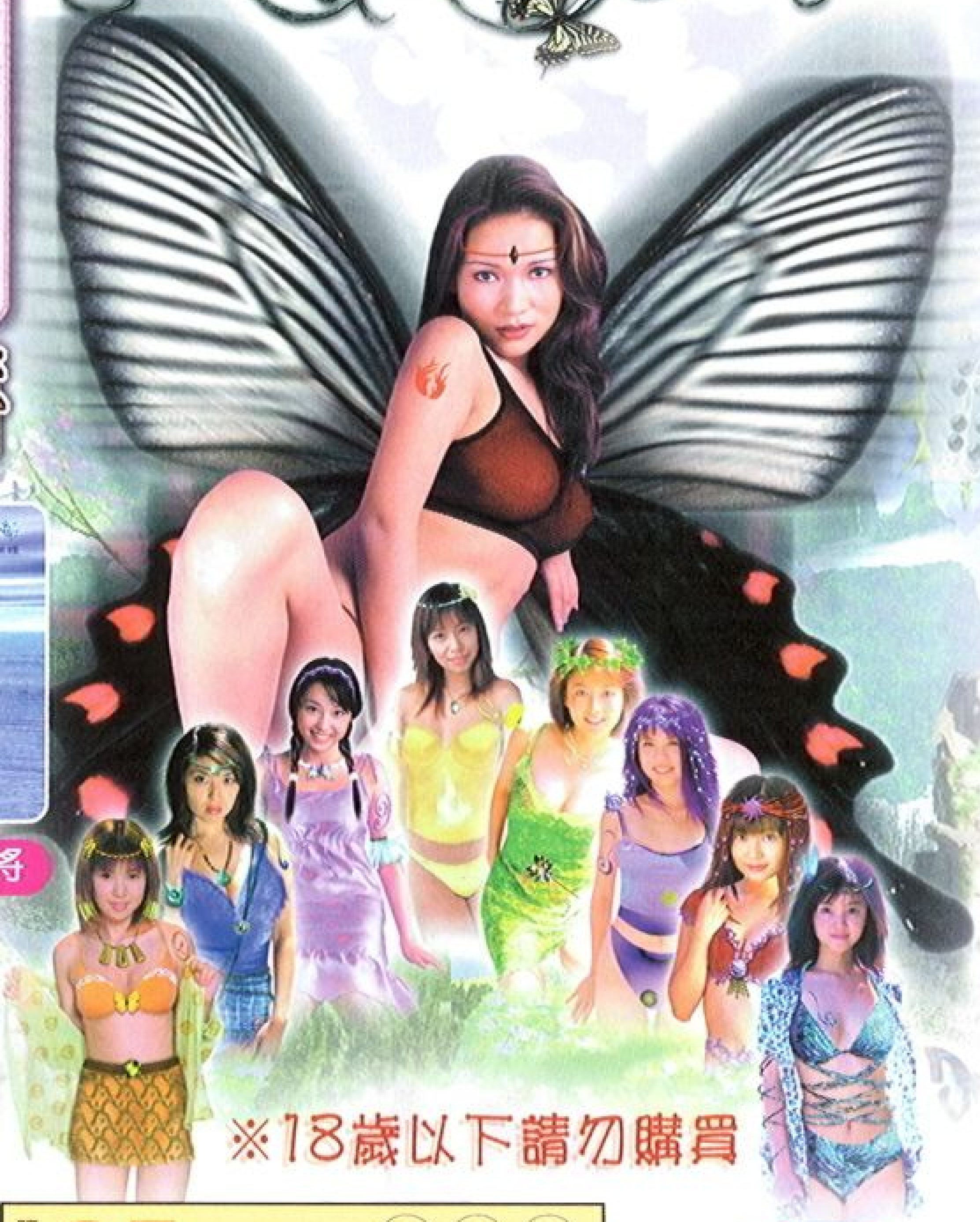
三種結局



1流落街頭。2繼續努力。3奪得金鐘。

夢幻麻將館 III

雀王蝶姬



強大的千年妖姬(台灣寫真模特兒史蕾琪飾)，挾帶著邪惡的魔力闖入世外桃源的蝴蝶谷之中。她除了囚禁了前往遊玩的公主，還施法將公主的八個侍衛變成只為妖姬效命的蝶仙。這是一場與妖姬、蝶仙的世紀之戰，玩家是否能一路過關斬將，破除妖姬的詛咒，解救千嬌百媚的公主與環肥燕瘦的俏侍衛們，並得到雀王的最終封號呢？就全看你的牌技如何囉！

眞人演出 台日美女大比拼

承續第一、第二代夢幻麻將館受到廣大玩家歡迎的「真人演出」版本，這次以精挑細選的台灣寫真女郎在遊戲中擔綱妖姬的演出，親自陪您打麻將，全程真人語音配音，讓您感受到完全的親密接觸！一路上阻撓玩家解救公主的娘子軍侍衛們也不遜色，由臉蛋到身材都是上上之選的八位日本女優演出，有嬌巧可人的、性感迷人的、美麗動人的、惹火撩人的，只要擁有雀王蝶姬，就可以將各色美女輕鬆地盡收眼底喔！



你將與蝶姬對打麻將



全部角色都是真人演出

※18歲以下請勿購買

預定6月發行	體驗 展示 桌布
製作公司：伊思麗國際 發行公司：伊思麗國際	益智博奕
▶ 配備：Pentium-200 ▶ 記憶體：32MB ▶ 操作：M、K	類型

美眉在精緻場景中陪您打牌

這個遊戲不僅只是一個陽春的麻將遊戲，雀王蝶姬的製作小組花了很大的心思製作了精美的場景、3D動畫及特效來與劇情配合。八個不同元素屬性、牌技各有千秋的蝶仙，分別在八個各有特色的場景內等待著玩家的挑戰。這裡的對手不會只是長相不同而沒有個性，而是會有不同習慣、不同說話語氣的美眉呢！



你的每一位對手都具有特色

漸進式劇情 享受過關斬將的樂趣

遊戲中有精心設計的劇情，把麻將與故事內容巧妙地融合在一起，當玩家打贏一位對手，就會感受到更接近目標的快感。您不會覺得只是與一個又一個的對手沒有目標地打牌了！您在打麻將的同時，同時也扮演著雀王成名傳奇故事中的主人翁，雀王是否能順利破除妖姬加諸在公主與蝶仙身上邪異的詛咒，這個傳說的結局就操縱在玩家的手上。



遊戲中的美麗場景



每一場牌局都是有劇情的

發燒Video 全面引爆您的戰鬥力

除了與美眉對打麻將的樂趣外，只要玩家打敗每一位對手，都會有提昇您戰鬥力的特別獎賞喔！八段由Sina69.com提供的發燒Video，只有打敗蝶仙的實力派玩家能盡情觀賞，大大加強玩家的戰意，保證您廢寢忘食地留連於螢幕前方，挑燈夜戰，不破台誓不罷休！



只要打敗他們還有Video可觀賞喔！

機甲先鋒



巨大的機器人或人形兵器就像是神話中的聖獸與巫術魔法一樣，一直是人類夢想與憧憬的重要泉源。《機甲先鋒》就是一款以人形兵器為主角的戰略遊戲，除了數種可以任意換裝的巨大機器人之外，這款遊戲還有著和以往遊戲不同的特殊機甲技，藉著使用鑲嵌寶石和術石的秘密武器，將可以幫助玩家戰勝最終的敵人，拯救美麗家園，可說是科技、魔法、愛情的完美組合。

預定 7月 發行　體驗　展示　桌布

製作公司：明日工作室
發行公司：明日工作室

▶ 配備：Celeron 300
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：M、K

類型　角色扮演策略

融合角色扮演的戰略遊戲

在『機甲先鋒』中，除了一般機甲遊戲的戰略特色外，還融入了許多角色扮演遊戲的成分。遊戲中不但加入了升級的功能，還加入可自由調整的參數，不只是機甲的武器、護盾等參數而已，主角的臂力、靈力、毅力等也是可以自由調整的。機甲除了有劍、斧、錘等傳統武器之外，還有機槍、榴彈砲甚至於華麗的魔法攻擊，充分發揮了人性與科技的完美組合。除上述的之外，遊戲裡也有隱藏的寶石和術石，得到後可自由鑲嵌在特殊武器上，成為威力強大的魔法武器。


機器人也可使出特殊魔法



遊戲中的機器人可是有等級之分的

路線自由選擇　結局多樣化

在《機甲先鋒》的遊戲中，玩家要扮演的主角將往返於不同的四塊大陸之中。其中特別的是，在遊戲開始時每一塊地圖都是以亂數隨機產生，所以每個玩家所接觸的大陸地圖都是獨一無二的，縱使重玩也不會感到厭倦！而在闖關過程中，玩家可自由選擇遊戲進行路線，當然也會對結局產生不同的影響。有些隱藏在特殊路線的機甲，可是要玩家完成特殊任務才會出現的。所以，耐心和細心可是玩這款遊戲必備的條件。


關卡路線可以自由選擇


所有的路線都是有故事性的

3D動感畫面　機甲威風全現

這款機甲遊戲的畫面，是採用3D繪製而成。因此在地形的高低起伏，在畫面上的表現都十分明顯。可不要小看這些地形的變化，它可是直接影響到勝負的。通常不同的地形就會影響到玩家的命中率。所以，利用地形的優勢來對抗敵人也是考驗玩家的技術和細心。此外在遊戲中，玩家可以自由切換360度的視角，讓遊戲進行的更流暢，而在戰場上更是不會出現死角。而當機甲進行攻擊時，每一個不同的攻擊招式都會有不同的3D攻擊畫面，玩家們可以好好享受用斧頭砍殺敵人的快感，也可以用華麗的3D魔法給敵人致命一擊，可說是結合了先進科技和絢麗魔法的超強組合。


地形變化會影響命中率的高低


場景的繪製是採全3D製作

蟲王

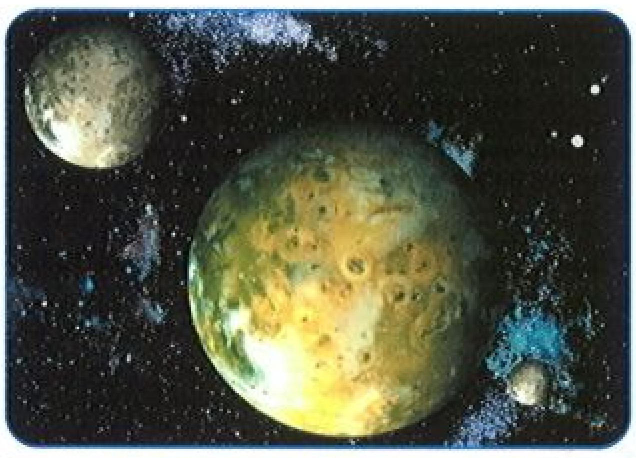


昆蟲災難的故事一直是好萊塢電影中不朽話題，究其原因可能是人類對於昆蟲先天上的進化優勢有著強烈的恐懼吧。『蟲王』就是以昆蟲巨大化，並且自行進化出能適應星際航行的特殊器官，進而侵襲人類為故事背景的動作射擊遊戲。遊戲中人類與蟲族的戰爭從地球上延伸到異星殖民地中，除了激烈的人蟲戰爭帶來的刺激外，玩家更可感受到外星球虛幻美麗的奇景，令人驚嘆。

預定 7月 發行　體驗 展示 桌布

製作公司：大正系統
發行公司：宗景科技
▶ 配備：Pentium200MMX
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：M、J
類型　動作射擊

任務導向的動作射擊遊戲



外星球的美景盡收眼底

『蟲王』的遊戲內容是以第三人稱45度角的動作射擊方式呈現，對國內玩家來說，可說是一個較新的嘗試。遊戲本身除了前頭的簡報之外，並沒有任何的情節，完全是以完成任務為主，但本遊戲的進行只能操控單一座機進行任務，在後期關卡中會出現跟隨的僚機，但玩家仍不能控制僚機。大戰場氣氛的營造可說是本遊戲的重點，在任務進行中玩家會看到大批的友軍正在和蟲族大戰中，但玩家必須遵守任務簡報的命令，不能一味的看到蟲族就打，這可能會因武器能量不足或超過時間限制而導致任務失敗。



採45度角的視野進行遊戲

階級越高戰力越強



玩家戰力十足的坦克

在遊戲中主角會隨戰鬥的成果，一步步晉級到更高的軍階。晉級制度雖非新創，但本遊戲中卻另有新意來作詮釋。玩家一開始是掛階少尉軍官，一直到最高階級的中校軍官為止，基本上都是擔任戰鬥隊長的工作，不同的是每一個軍階都有一定限制的武器使用權及僚機作戰支援的等級，所以玩家能升得越快，對於任務的完成就越有幫助。升級的方法主要是以戰功來做評定，殺的蟲族越多、誤打友軍的機率越低就越容易晉級。當晉級到少校軍階時就有僚機的作戰支援及防護罩的使用權，到時候玩家的戰力也會獲得最大的提升。

視覺感官的高級享受

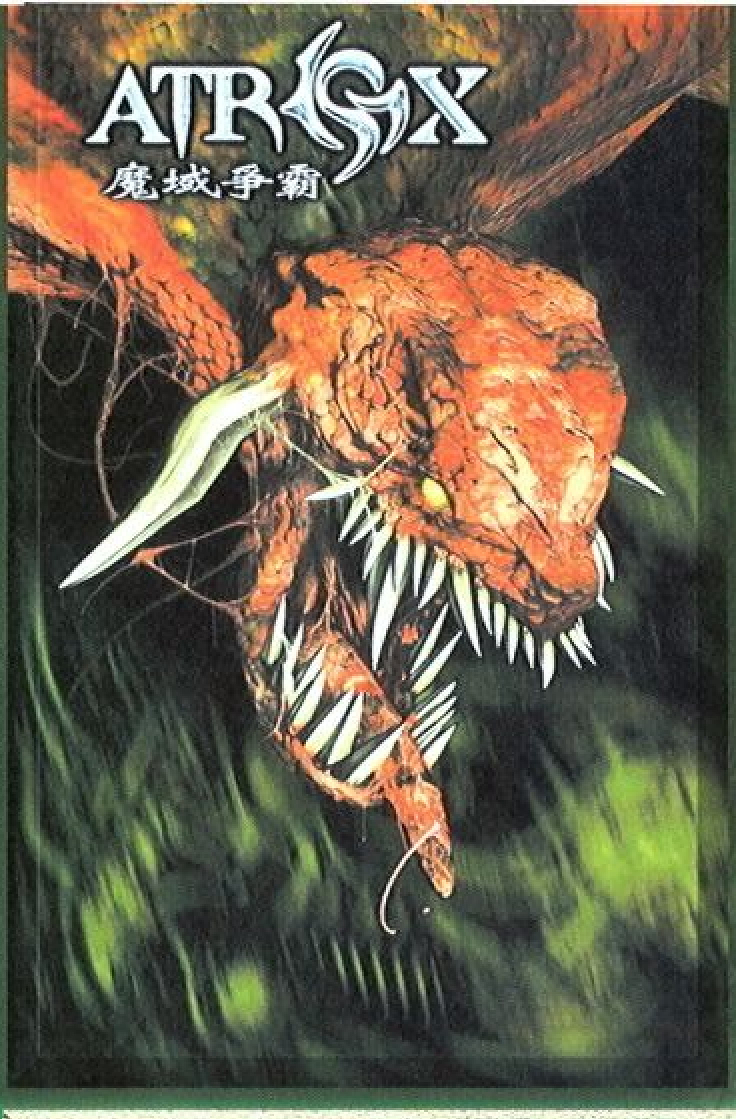
為了迎合日益重視視覺感官享受的玩家們，『蟲王』在美術表現上的要求相當的嚴苛，所有的角色都較其他RPG遊戲大上了二倍以上的尺寸，使得角色的精緻度更加的提高，玩家在進行遊戲時就有如在看電影一般，真切的感受到畫面帶給你的震撼性。此外本遊戲還繪製了大量的地形圖素及地圖元件來佈置整個場景，不但使場景看起來十分精緻，而且地圖的面積可以拼到10000X10000Pixels，整體氣勢十足。



努力殺敵才能晉級到高階軍官



三角金甲蟲　雷 蜂　火焰裝甲蟲　巨頭蜂　腦 蟲



魔域爭霸

繼144期的報導了解了魔域爭霸的故事背景之後，接下來就為您揭露遊戲的玩法。

預定 7月 發行　體驗　展示　桌布

設計公司：韓國Joymax
發行公司：捷友資訊

- 配備：PII-233
- 記憶體：64MB
- 操作：滑鼠、鍵盤

類型：即時戰略

陣型系統

魔域爭霸有著隊形的設計，共有六種陣型，隨著陣型的不同，部隊的運用方式也會更改，所以要針對實際狀況選擇運用。選擇部隊後點選有旗幟圖案的欄，就會依陣型部署部隊，這時按E鍵陣型會變大，按R鍵陣型會變小。但要注意，雖然形成陣型，可是在移動時部隊仍會以離目標最近的移動路線移動，到達目的地後才又恢復陣型。



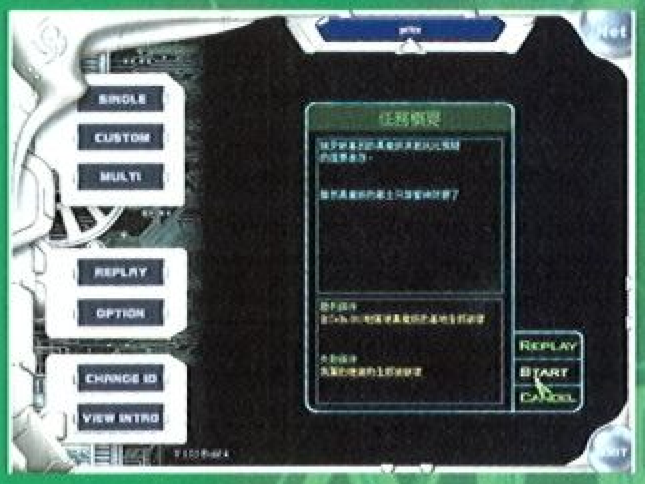
▶ 整齊的隊形

強者更強的級數系統

魔域爭霸就像一般RPG遊戲一樣，部隊都有著級數的設定。剛生產的部隊級數從0開始，但若能殺敵到某種程度，就可上升一級，能力也會跟著增強。級數共四級（0～3），級數越高的部隊，則擁有越高的攻擊力。



▲ 在如此猛烈的炮火之下，是不會有任何生存者的



不一樣的交換資源系統



一般的即時戰略遊戲進行時，往往會碰到蒐集來的資源一種非常充裕，而另一種卻因非常匱乏而造成損失的情形。在魔域爭霸中採取β7資源後，透過特定建築即可進行資源交換，不會再有上述的顧慮了。

使戰略更靈活的供給系統

在魔域爭霸的連線遊戲中，可以將自己的資源分給別人，因此可以一個人只負責生產，另一個人只負責攻擊，進行多變化的組合遊戲。與資源一樣，部隊也可以分給別人，最多可以給到三十名。



◀ 非常堅強的防禦陣容

蒼穹戰記



預定 **6月中** 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／松崗電腦
國內發行／松崗電腦

▶ 機種：P-266
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：M

類型：動作射擊

這套由Jamie公司所製作的第一人稱射擊遊戲《蒼穹戰記》，將機甲搬到第一人稱的遊戲世界中，以流暢的速度與敵方在空中纏鬥廝殺。

創造屬於自己的機體

在《蒼穹戰記》中，玩家們首先登錄的駕駛員的姓名，也就是玩家本身啦！接下來便有一台屬於自己的機體。這台機體呢，玩家可以更改顏色，身上各個部位的零件，



該機體的外型也會因為玩家們更換該部位的零件，而跟著改變。所以在《蒼穹戰記》中，玩家們可以依照自己個人的興趣與個性來創造一台屬於自己的機體，開著屬於自己的機體到戰場上，不僅僅帥氣又拉風，而且還是獨一無二的呢！

《蒼穹戰記》還是以正統的搶旗賽〈Frag〉與生死戰〈Death-Match〉為主，讓玩家們可以在網路上與同伴共同合作作戰。當然了，遊戲中準備了許許多多的任務，讓玩家們也可以自己在單機版電



腦上體會到遊戲帶來的樂趣！

《蒼穹戰記》中，無論是機器身上金屬的反光、地圖中水面的倒影、兵器互相射擊的效果都相當不錯！最令人高興的就是，玩家不需要高階的電腦配備便可以見到這樣的效果。



全球獨一無二的排名系統

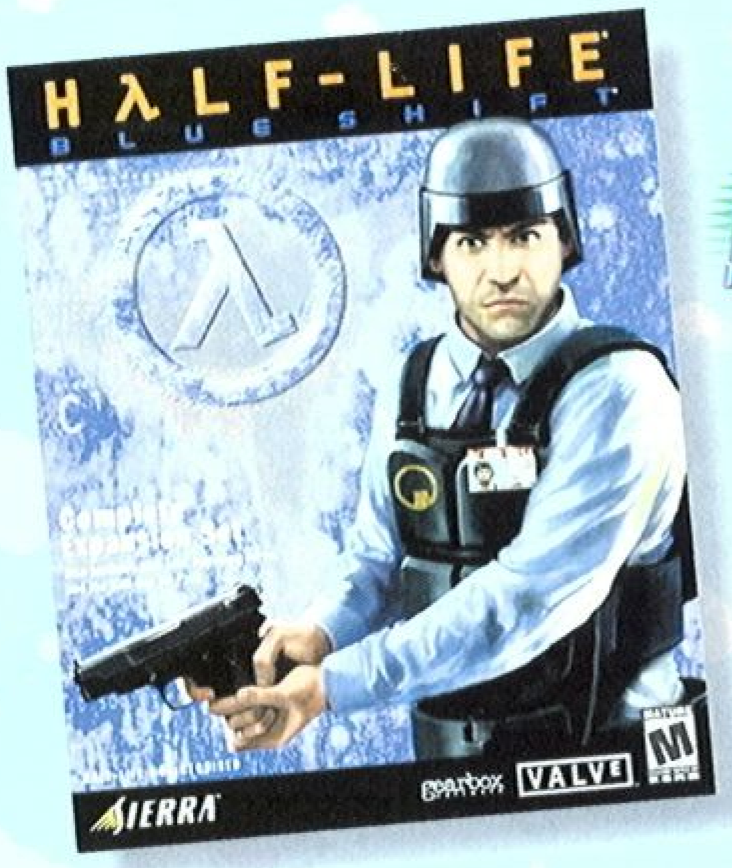
第一人稱射擊遊戲何其多，但是在眾多連線玩家之中，目前的排名通常都要藉由玩家之間彼此的網聚、或是透過網咖等單位舉辦的比賽來分出高下，但是《蒼穹戰記》有著一套全球獨一無二的排名系統，透過遊戲連線進入伺服器系統，根據全球玩家的殺敵數、機甲power值、被kill等數值計算出排名，而松崗電腦也將在台灣架設伺服器，屆時將有另外一套台灣玩家排名系統，玩家們就可以隨時清楚的知道誰是全台最強的FPS高手了！

另外有一點相當值得一提，《蒼穹戰記》在知名的遊戲網站Avault.com有著常踞下載排行榜前三名的傲人記錄。以FPS遊戲目前





可以說是百家爭鳴的情況，《蒼穹戰記》不僅僅有單機遊戲的優點，且可以上網對戰，增加遊戲本身的互動性。如果對於機器人還有著以往那種笨重的想法的玩家，可以試試看玩這一款遊戲，體驗一下高速移動的機器人，在空中互相攻擊的快感吧！



Blue Shift 戰慄時空之關鍵時刻

預定 7月 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／Sierra
國內發行／松崗電腦

▶●機種：P-233
▶●記憶體：32MB
▶●操作：M

類型：動作射擊

「戰慄時空」於1998年10月上市後，在媒體獲得普遍好評（Gamespot網站的9.4高分），更獲得多項年度大獎。但是有關黑衣人與異世界怪物的故事並沒有結束，於隔年1999年10月，「Gearbox」遊戲設計公司為「戰慄時空」推出了的資料片「正面交鋒」（Opposing Force），以暗殺前代主角之特種部隊成員的觀點來切入遊戲世界的故事架構。而2001年，「Gearbox」再度接下製作這款遊戲的資料片製作工程，也就是即將在近期與玩家見面的「關鍵時刻」（Blue Shift）；事實上，這款遊戲原先是預定發行在遊樂器的Dreamcast平台之上，不過現在「關鍵時刻」將改為出現在電腦平台之上。



▲他們就是政府派來的特種部隊...究竟是敵是友？



故事背景延續原作



▲多人連線的搶旗模式，有多種人物外型可選。

在「關鍵時刻」這款遊戲資料片中，玩家將扮演黑色高地的保安警衛人員「巴尼・寇宏」，協助原作主角「高登・弗里曼」及實驗基地內的人員逃過政府特種部隊的追殺和異形們的魔爪。故事發生在「弗里曼」進入基地前的幾分鐘，剛好在實驗室發生異變之時，「巴尼」和一些科學家們因為事故而被卡在升降梯之內，如何逃出生天以及發現更多黑暗的秘密，就等待玩家巧手慧心的高超技術來發掘了。



「戰慄時空」自出版以來已歷時三年之久，畫面效果已經無法滿足今日玩家的挑剔眼光。因此，「Gearbox」遊戲設計公司提升了成像引擎的畫面效果，更重繪了遊戲中的所有模型。在「關鍵時刻」之中，貼圖改以更精細的較大材質來表現，使得重繪過後的各種人物、武器等模型看起來更為「凹凸有致」。

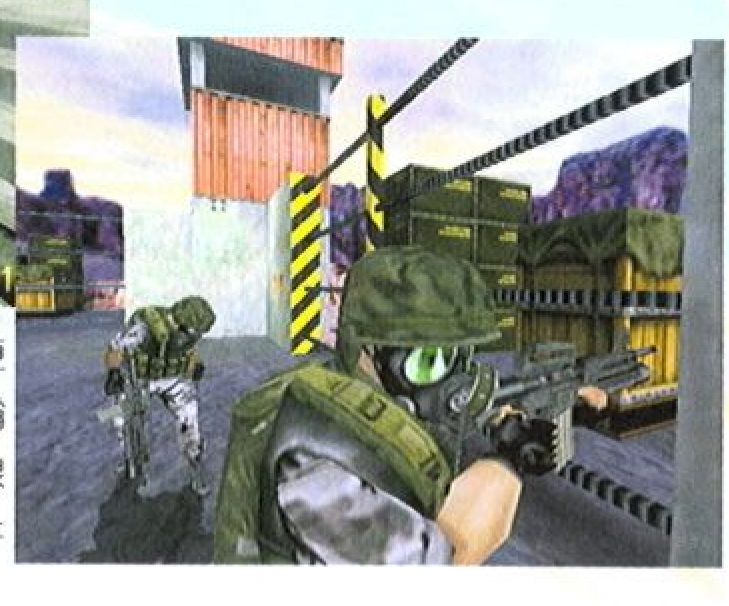
可升級原有遊戲引擎喔！

「關鍵時刻」能將玩家手中的「戰慄時空」遊戲引擎一併更新，使得玩家在「戰慄時空」原始程式和第一款資料片「正面交鋒」中的畫面升級為「關鍵時刻」的版本。

在「Gearbox」所製作的第一款資料片「正面交鋒」之中，玩者所扮演的特種部隊以殺戮為目的，當然的，遊戲性便也以戰鬥為主。但是即將到來的第二款資料片「關鍵時刻」在戰鬥之餘，則將回歸「戰慄時空」的傳統，改以劇情和任務解決為主要精神，讓玩家再次感受到打殺之外的遊戲內涵。



最後，加強的多人連線功能更是不在話下。一款好玩的第一人稱射擊遊戲若缺乏了良好的多人連線遊戲支援，就彷彿牛排忘了澆上牛排醬，除了可惜之外還是可惜。所以在「關鍵時刻」裡，提供了32人的多人連線模式，可以讓玩家獲得盡情廝殺的另一種選擇。





想像一下，如果將上海麻將與3D撞球遊戲集合在一起，會是什麼樣新鮮的感受呢？《玩瘋樂》是一款適合每個家庭閒暇之餘同樂的遊戲合輯，裡面包含了老少咸宜的3D上海麻將，以及時尚的立體撞球遊戲；是不論男女老少都很合適的休閒小品。

3D上海麻將

由歐洲遊戲廠商設計的中國國粹－上海麻將。雖然上海麻將遊戲出得也不少，但這可是以全3D即時貼圖的喔！

預定 7月 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／IncaGold
國內發行／松崗電腦

▶ 機種：Pentium以上
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M、K

類型：益智

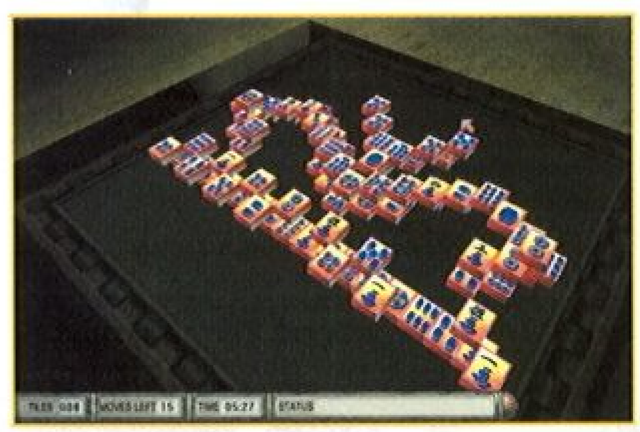






遊戲畫面從640X480 16bit一直到1024X768 32bit都有，建議玩家將解析度開到最大，畢竟這類遊戲不要求FPS數，所以盡量以賞心悅目為主囉！此外，遊戲一共包括了五種花色可以替換，而桌面顏色的深淺也能調整；甚至畫面的明暗度、音樂的曲目也都能一一選擇，算是體貼玩家的設計。

雖然上海麻將的規則簡單，但是密密麻麻的麻將疊在一起時，任誰都可能眼花撩亂，要是真的看不出來哪裡有牌可以消去的時候，可以要電腦給點提示；而要是剛好無解時也能透過亂數將牌重新排列一番，不必擔心卡關。遊戲內建了數十種預設的牌局讓玩家挑戰。玩家可以使用滑鼠左鍵調整遊戲視角，找出一種最棒的角度來過關斬將，而這也是3D上海麻將的魅力所在了。



3D立體撞球

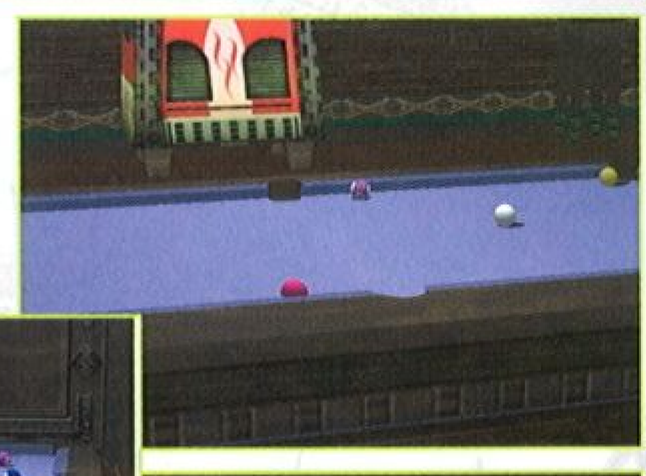
如果你還將撞球這種時尚的高級休閒運動，當成不良少年的專利，那就大錯特錯了！撞球是一種比技術、靠技巧的球類運動。因此，玩家可以先在3D立體撞球先體驗一下撞球的箇中樂趣，等到有一定的概念後再到撞球間實戰也是不錯的。

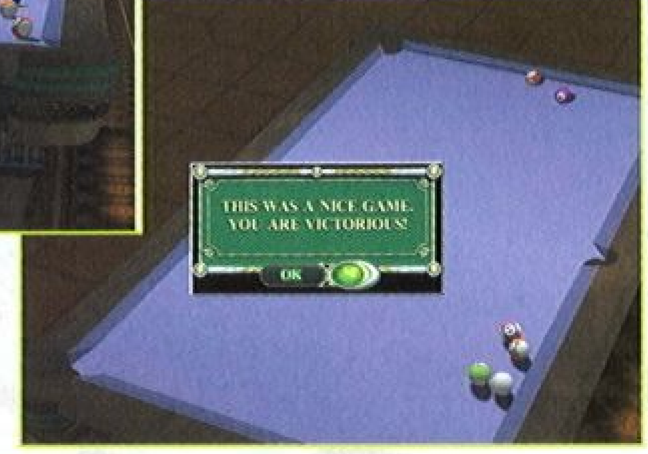


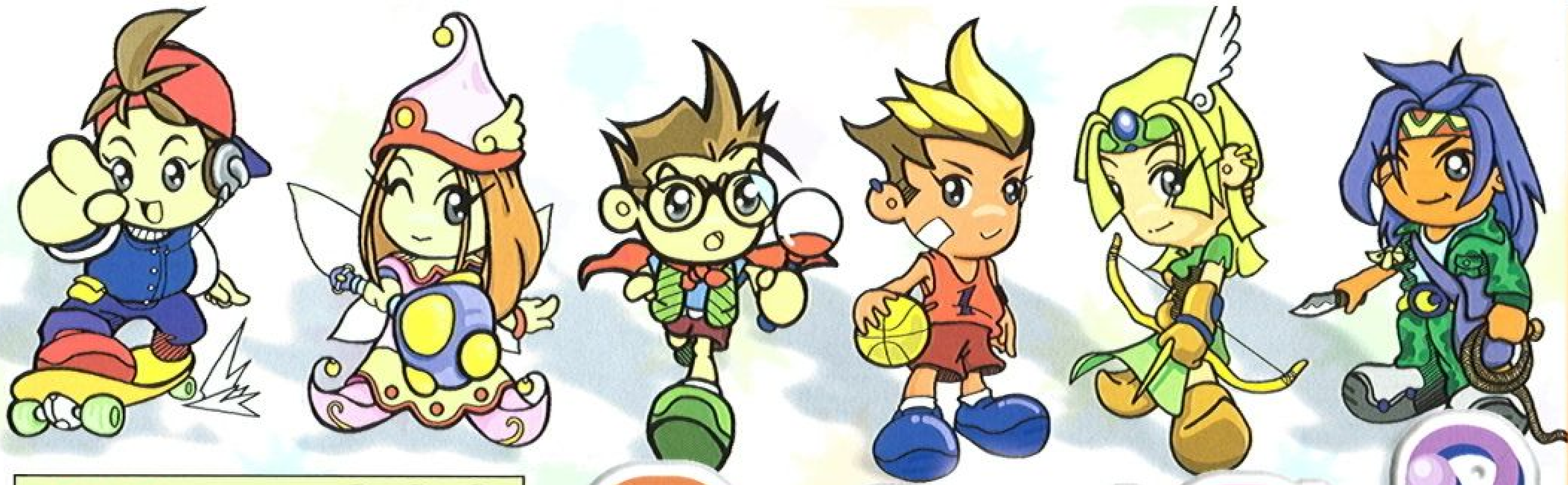
遊戲中玩家可以獨自一人練習、單機雙人對戰或者是與電腦對戰；其中與電腦對戰時，還能從三種電腦AI中擇一進行。而遊戲內定的目標是以先進20球為勝，若是你覺得不過癮，可以將目標再拉大。



在遊戲時鏡頭會隨玩家出杆的方式而調整，當調整好角度準備出杆時，玩家只需將滑鼠後拉，再控制速度往前推，遊戲便會模擬出杆的力道，操作上非常簡易；即使不擅此道的玩家也能輕鬆上手並獲得成就感！







預定 8月 發行

體驗 展示 桌布

設計公司／藍海豚科技
發行公司／藍海豚科技

- 機種：P-166
- 記憶體：16MB
- 操作：K、M

類型 益智



遊戲輕鬆打2

「遊戲輕鬆打2」又來了！

這一代同樣是五個遊戲，遊戲方式並做了適度的調整，而美術風格上也做了修改，看起來水準上有提昇一些！其中的五個遊戲分別是「魔幻星球」、「超級鑑定師」、「坦克風暴」、「宇宙戰線」以及「迷宮娃娃」。

坦克風暴

坦克作戰一直是戰略遊戲中的重要元素，玩家可以善加利用旗下的坦克大隊，來完成任務，可同時操縱四種不同功能的坦克。像是機動性坦克、高射炮坦克、重裝甲坦克、地雷工程車等，總關卡數是五十關，未經探索的區域還有迷霧的功能，玩家只要操作自己的坦克，然後設法殲滅敵人的坦克就算過關啦！。



宇宙戰線

大家一定記得大型機台上膾炙人口的「雷電」吧！「宇宙戰線」就是要讓你找回那種刺激又震撼的深刻感受，在遊戲的無邊縱向捲軸畫面上風馳電掣追擊敵機，但是這次不用一直餵機器吃銅板了，在家就可以慢慢「電」魔頭了，不過，可要小心躲過那數也數不清的小型太空艦喔！玩家用鍵盤操作，只要你反應靈敏，要破關應該就不會太難。



魔幻星球

是一個沒有時間限制的遊戲，玩家們必須要冷靜思考，利用畫面裡每個不同顏色的彩球位置移動來增加連成一線的可能，遊戲的方式十分簡單，直接利用滑鼠操作就可以，至於是否能得高分？就得看您自己的本事了！如果電腦發現你沒有任何可以連成一線的彩球，遊戲就結束了。



超級鑑定師

「超級鑑定師」則是類似比一比、或者叫做找碴遊戲。玩家必須在二張幾乎相同的圖畫中，找出它們的相異處，相信很多朋友都會喜歡這種訓練眼力的遊戲。



迷宮娃娃

「迷宮娃娃」是一款結合動作、迷宮、尋寶等元素所製作的遊戲。玩家扮演的是可愛的迷宮娃娃，一方面要迎擊迷宮中的怪獸，一方面還要蒐集魔法書破解迷宮的出口點。操作方式仍然非常簡單，只要利用滑鼠或鍵盤就可以玩啦！





F1 Racing Championship

■設計公司：Ubi Soft Entertainment
■發行公司：大宇資訊

●競速／Pentium 200／32MB／890元



這是一款將玩家置身於一級方程式賽車的現場，讓玩家完全真實感受一級方程式賽車的超速快感的競速遊戲。遊戲中提供了完整的駕駛訓練，在專家的指導下，可先增進玩家的駕駛技巧，進而同時熟練單人賽車、計時或冠軍賽的挑戰。而當你進入正式比賽之後，你將會發現你的電腦競爭對手個個都非常的難纏，超強的人工智慧，將讓你必須花更多腦筋才能獲勝。

天使之都（Angel）

■設計公司：宏碁電腦
■發行公司：智冠科技

●動作冒險／PentiumII-233／64MB／599元



『天使之都』是一款擁有濃厚中古歐洲世紀風味的3D冒險遊戲。遊戲中玩家要在五個風格各異、魔獸星佈的關卡中，利用破壞力強大的武器，以及遊戲過程中不斷精進的魔法，打敗黑暗女神，重現盛世光明。本遊戲最特別的是還加入了即時語音辨識引擎，玩家在遊戲中施展法術，不用再使用繁複的指令，只要像魔法師一樣，口中念念有辭，就可以施用各系法術，重創敵人了！

世界撞球冠軍（World Championship Snooker）

■國外發行：Codemaster
■國內發行：松崗電腦

●運動／PentiumII 300／32MB／750元



本遊戲完全模擬全世界最盛大的司諾克競賽，遊戲中玩家將能和眾多世界級的司諾克好手一較高下，而且每位選手都是模擬真人的特徵設計而成。在『世界撞球冠軍』中，提供多種遊戲模式，除了最主要的「冠軍賽」之外，另外還有「自由對戰」、「網路對戰」、「自定聯賽」以及「大師講堂」等模式，完全可以滿足不同程度與喜好的玩家需求。

古龍群俠傳

■設計公司：金智塔
■發行公司：華義國際

●角色扮演／Pentium-166／64MB／599元



這是一款集合「古龍」七部作品內容於一身的角色扮演遊戲。遊戲中許多地方作了不少很新穎的革新，像是其自由開放的多線式劇情、豐富的任務系統、可選擇的個性化的人物對話、跟蹤劇情的閒人事件、擬真的世界架構等等。遊戲的戰鬥畫面是採用縱深感很強的斜45度視角，戰鬥場景基本忠於原著，大家熟悉的許多經典對決如大沙漠、紫禁之顛等都將會在遊戲中重現。

巧克力大作戰（M&M's: The Lost Forumula）

■國外發行：JoWooD
■國內發行：松崗

●益智動作／Pentium-233／64MB／299元



在巧克力大作戰中的主角，就是在電視廣告中紅透半邊天的紅色和黃色M&M's巧克力。兩個超可愛的巧克力要在一關接一關的挑戰中，尋回遺失的M&M's巧克力配方，帶回到製造的工廠。遊戲的操作方法很簡單，只要一個鍵盤就可以隨心所欲的前進。除了動作之外，遊戲也有解謎的設定，玩家有時候要面臨一些充滿奇想的題目，腦筋可要靈活一點才能順利過關喔！

行遍天下（Insane）

■製作公司：Invictus
■發行公司：松崗電腦

●競速／Pentium II 233／64MB／799元



「行遍天下」是款以4X4大腳賽車為主的競速遊戲，因此遊戲的設計上十分著重車輛懸吊起伏的反應，以及那種衝破疆界的撞擊快感！遊戲中完全擬真出駕駛時的真實感，尤其是經常出現的跳躍，當玩家的大腳賽車一躍而起再重落地之後，電腦螢幕中的畫面也會隨之上下起伏，以表現出因為減震筒還不及吸收彈簧彈力，而導致車身的大幅度晃動。

熱血躲避球2

■設計公司：捷友資訊
■發行公司：智冠科技

●運動／PentiumII-300／64MB／299元



「熱血躲避球2」延續一代的設計，是一款主要以各學園之間的躲避球賽為主體的運動遊戲。遊戲中設計了十餘種不同屬性的球場場地，共有9支不同背景的球隊一起加入這場激烈的躲避球大賽，並加入了更多動作類型的遊戲成分。除了每位主角都有著自己專屬的絕招之外，還有許多可愛的寶物與小道具，使比賽更具趣味性與變化性。

網錢大富翁

■設計公司：捷思特公司
■發行公司：智冠科技

●益智／Pentium 200／64MB／399元



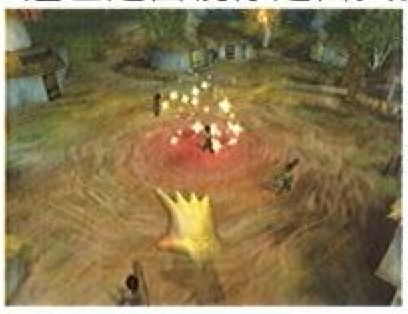
這是一套融合大富翁和網站經營的益智策略遊戲。它可不是像以往的大富翁類型遊戲，單單買地、蓋房子就可以了。在遊戲中，玩家們必須在電腦上經營網路公司，在虛擬的世界中，經營這個最先進的新興產業。遊戲採用大富翁類型簡單、有趣的遊戲方式，再加上21世紀最酷的網路商機，這種新鮮百分百的組合，必定會帶給你截然不同的奇異感受。

善與惡（Black & White）

■設計公司：Lionhead Studios
■國內發行：美商藝電

●策略模擬／PentiumⅢ-500／128MB／1080元

這是一個讓玩家扮演"神"的遊戲。遊戲架構在一個簡單的中心-如何作"神"，如何掌握發揮你神的權威、權力，讓居住在地面上的族人，遵從於你的指揮，這也是審視你是否具備成為一名神的條件！遊戲中玩家



可以使用神力來幫助你可愛的人民，而且所能使用的法力，也會隨著信仰你的種族而有所不同。要成為一位正義的神明或是恐怖的邪神，將在玩家的一念之間！

鬼妮（ONI）

■國外發行：Bungie Software
■國內發行：協和國際

●動作射擊／Pentium-266／32MB／980元



遊戲中的女主角Konoko是唯一位在獨立反暴特勤小組中的精銳女成員，憑藉著精明的反應與過人的身手打擊無所不在的犯罪組織。她同時是一個被詛咒的女姓，被前世的鬼魂所糾纏。遊戲的世界是設定在未來，整體感覺就好像置身在一個奇幻的空間中，壞蛋、鬼魂與危險潛藏於四處，全賴玩家的操控讓女主角在黑暗世界中過關斬將。

神鬼巫師（Wizards and Warriors）

■設計公司：ACTIVISION
■發行公司：第三波

●角色扮演／PentiumⅡ 200／64MB／1080元



「神鬼巫師」是一款第一人稱視角的角色扮演遊戲，在遊戲中，玩家必須帶領一組六人小隊於各大小環境中探險，以找尋更有利的物件、寶物等支援應付未知的艱難困境。遊戲的法術系統設計得相當詳盡，共包含了日、月、地、靈、植物、闇系六大類魔法。每個會使用法術的人物（巫師、牧師等）所預設的法術系都不盡相同，變化多端。

沙丘魔堡：皇權爭霸（Emperor: Battle for Dune）

■國外發行：Westwood
■國內發行：美商藝電

●即時戰略／PentiumⅡ400／64MB／1280元



此遊戲是《沙丘魔堡》系列的最新續作。遊戲中玩家所能控制的三大家族Atreides、Ordos、與Harkonnen之間存在著單位與科技的差異，每個家族都有15-20種不同的單位與建築，風格與重心也各有不同。整個遊戲共有33個地區、超過100個任務，玩家所執行的任務會根據整個戰爭局勢的變動隨機選擇出來，多線的任務內容大大的增加了遊戲的耐玩度。

哈拉麻將王

■製作公司：意念數位科技
■發行公司：智冠科技

●線上麻將／IBM-PC 486／8MB／388元



哈拉麻將王，是國內第一套可以線上聊天的麻將遊戲，它能讓牌友用線上語音的方式以"聲"交流，玩家進行網路對戰時，不僅能在打牌時和牌友們聊天，更能即時地向牌友們請教牌技。遊戲中除了有線上排行榜，讓各路高手比拼一下外，還提供了提示功能，能讓牌友在不知出哪張牌的情況下，給予最好的建議，對於想要磨練牌技的人來說，可是一個最好的練習機會！

重裝武力

■設計公司：Gathering of Developers
■國內發行：大宇資訊

●動作射擊／PentiumⅡ-300／64MB／790元



這一款第一人稱視角為主的動作射擊遊戲，其內容以炫目的聲光效果，以及讓玩家感受到無比快感的企劃為主。遊戲中提供地圖編輯器和3D模型編輯器，玩家不但可以自己編輯地形，還可以安排怪物的種類、反應的地點、寶物的配置等等。此外你還可以用3DS MAX之類的3D繪圖軟體，來將自己做好的人物或怪物匯入遊戲，並且可以在網路上開放下載，與別的玩家共同分享。

風之探索者（GRAND SLAM）

■國外發行：FALCOM
■國內發行：會宇多媒體

●角色扮演／Pentium-200／32MB／599元



「風之探索者」這款遊戲為正宗日式風格的RPG。遊戲畫面為45度立體斜角視窗，整體的畫面充滿歐式畫風，十分的精緻討喜。遊戲中的各角色個性獨特，彼此間的對話十分有趣。遊戲內容並加入許多新的嘗試，把遊戲中的人物與怪獸都棋盤化，移動時巧妙的跳動著，使得整個遊戲畫面在操作的同時更顯活潑生動，再加上視覺效果運用，玩起來著實令人耳目一新！

快遞宅急便

■設計公司：Video Bink
■發行公司：智冠科技

●模擬／Pentium-166／64MB／168元

這是一個完全擬真的模擬遊戲，而玩家所經營的正式在日常生活中隨處可見的新興行業—快遞。身為一個快遞公司的老闆，最快樂的事莫過於準時的把客戶所交代的東西送到指定的地點，雖然每天你都得面對



風吹、日曬、雨淋，但是當達成任務時的那種滿足感，卻是不可言喻的。遊戲中你必須兼顧到廣告宣傳、人事訓練、行銷管理等方面，讓你完全體會經營快遞的酸甜苦辣。



WAEI
KOGADO
Software Products
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net F.ax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222

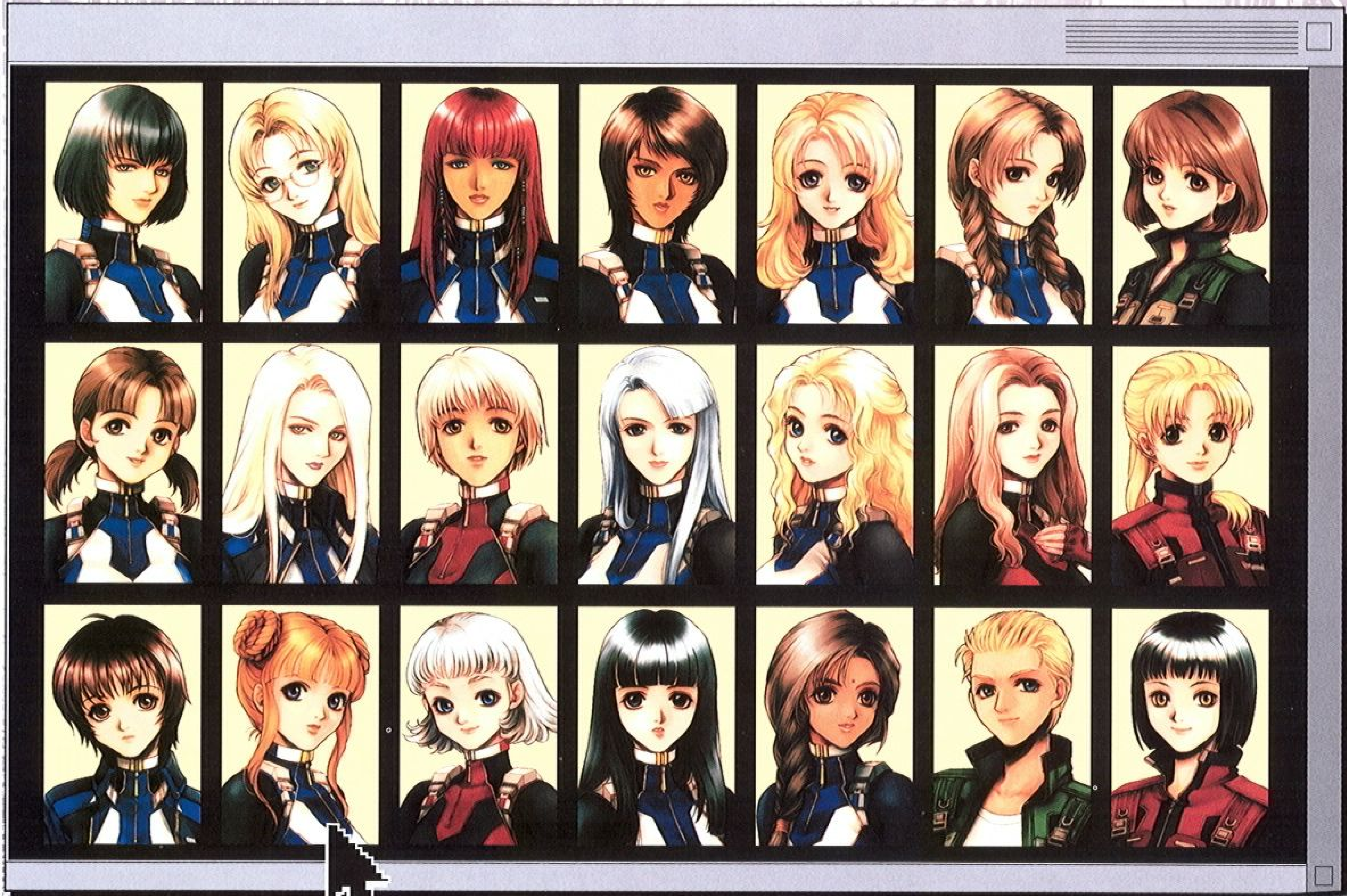
POWER DOLLS
Detachment of Limited Line Service

特勤機甲隊4

科技、美少女、戰術的完美結合

歐姆尼星的命運岌岌可危
特勤機甲隊整裝待發！

指揮最性感 最機智的美少女
操縱最強悍 最有迫力的機器人
運用最精良 最絕對的武器戰備
給你最絕對的權利來決定歐姆尼星的未來

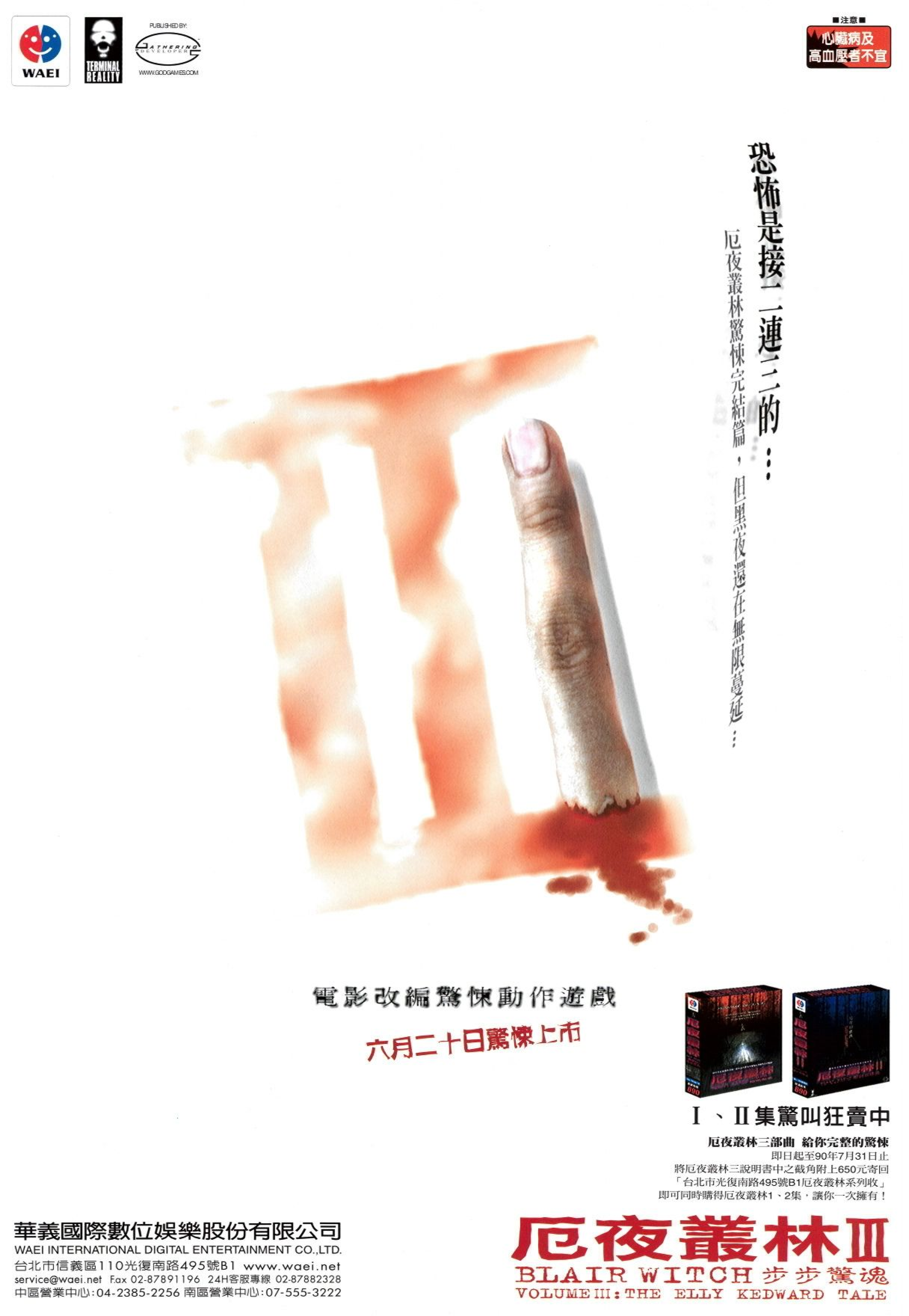









WAEI
EVIL ISLANDS
NIVAL INTERACTIVE
惡魔島
惡魔島狂熱延燒全球，十多萬玩家無法自拔
只要你夠屌
歡迎進入惡魔島
評價超越「創世紀IX」更勝「柏德之門II」
人性化的輔助說明系統
深度的劇情任務地圖系統
人物成長與組隊攻擊系統
強化武器製造與法術混合能力
支援區網連線殺敵
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net F.ax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222
提醒你！若是有工作或要準備考試，請把
惡魔島鎖在櫃中，以免情不自禁


WAEI
TERMINAL REALITY
PUBLISHED BY:
GATHERING DEVELOPERS
WWW.GODGAMES.COM
■注意■
心臟病及
高血壓者不宜
恐怖是接二連三的……
厄夜叢林驚悚完結篇，但黑夜還在無限蔓延……
電影改編驚悚動作遊戲
六月二十日驚悚上市
I、II集驚叫狂賣中
厄夜叢林三部曲 給你完整的驚悚
即日起至90年7月31日止
將厄夜叢林三說明書中之截角附上650元寄回
「台北市光復南路495號B1厄夜叢林系列收」
即可同時購得厄夜叢林1、2集，讓你一次擁有！
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心：04-2385-2256 南區營業中心：07-555-3222
厄夜叢林III
BLAIR WITCH 步步驚魂
VOLUME III：THE ELLY KEDWARD TALE

誰畫古龍

人在江湖 身不由己

據探子來報古龍群俠傳一推出即轟動武林
各大高手莫不摩拳擦掌想要來個揚名立萬 威震江湖
為此特舉辦高手擂台賽讓武林豪傑們一較高低

【擂台辦法】

壹 凡年屆十二至廿八歲之「畫」林高手皆可上場
貳 以古龍群俠傳為題材（遊戲中人物為主）
參 畫法不限 人物數量不限 以八開圖畫紙為限
肆 高低評判方式：特邀大內高手麥仁杰評選 選出共廿八名
伍 活動即日起至七月三十一日截止 八月一日開始評選
八月十五日於華義遊戲網公佈
同時以掛號信通知得獎武林好手

【獎項】

武林盟主 一萬五千圓
武林第二好手 一萬圓
武林第三好手 五千圓
佳作五名 各一千圓
入選廿名 各得華義精典遊戲一套（不得任選）
（依法規定超過四千圓獎項需扣除百分之十五的稅金）



作品請寄台北市光復南路495號B1
古龍群俠盟座小組收
詳情請隨時注意華義遊戲網 歡迎高手挑戰
http://www.waei.net

華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222


WAEI
L&K
魔法.激戰.善惡.召喚
正邪的對抗與血染的風采
鏡子戰爭
Evil Force
MIRROR WAR
一流 RPG 魅力
一流設定
一流特效
戰略遊戲中加入強烈 RPG 要素
武器及魔法的設計多樣複雜
炫目燦爛的 3D 光源效果
八月開始
全面區網連線作戰
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222



www.play-lovers.com
遊戲情人
Play lovers
一次愛個夠，絕對超值！
最令人期待的戀愛遊戲！
你可以追清純的鄰家妹妹、高雅的女上司、美艷的黑道老大、
當紅的偶像明星、天使般的護士，也可以離經叛道錯愛一生。
七月開泡！
朔太科技有限公司 桃園市中正路 1071 號 13 樓之 8 TEL：03-3562428


WindThunder
水靈仙子
紅塵染盡芙蓉仙。
淺蛟何憂寒潭小，
"新中國風養成角色扮演遊戲"。
即·將·登·場。
活氧軟體創業首部曲，風雷時代強力發行！
敬請密切期待！
http://www.o3st.com
軟體設計
代理發行
www.windthunder.com
PRODUCED BY O3 SOFTWARE TECHNOLOGY LTD. (C) 2001 O3 SOFTWARE TECHNOLOGY LTD. ALL RIGHTS RESERVED



WindThunder
小力失蹤事件
1+2 雙CD全新合輯
Oh GOD! I am kidnapped By the saucermen!
賀！"銷售堂堂突破6萬套"！
限量版、平裝版同步上市！
全省各大電腦門市、便利超商均售！
平裝版
限量版
>1+2 雙CD全新合輯<<
399元買到 2套再加送原版精美賀卡組（10張）！
>限量版超值贈品！
小力失蹤事件 + 小力失蹤事件2
NT 399 元
CONTENT INSIDE 平裝版 →產品構成
1. 小力失蹤事件1、2集遊戲光碟各一片。
2. 小力失蹤事件1、2集使用手冊各一本。
3. 產品回函卡一份。
4. MAD精美典藏賀卡一組(10張)。
軟體設計／製造／發行
風雷時代股份有限公司
台灣 台北市100忠孝西路一段50號21樓之19 TEL 886-2-23708628 FAX 886-2-23708560
www.windthunder.com 台灣地區免付費客服電話：0800-606-080
© PRODUCED BY WINDTHUNDER ERA CO., LTD.
© 2001 WINDTHUNDER ERA CO., LTD All Rights Reserved.
"and "windthunder" are registered trademark of Windthunder Era Co. Ltd
台灣地區總經銷
第三波資訊股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓 TEL:(04)4711600 FAX:(04)4711601
高雄分公司/高雄市苓雅區建國一路109號14F-2 TEL:(07)7272600 FAX:(07)7251488
http://www.acertwp.com.tw/Game/ 免費服務專線：080083636
G★遊★紀 G GENERATION 中文遊戲新紀元
http://www.G2Game.com

● 七月廿一日「新仙劍奇俠傳」首賣暨史料展示會

無論是「仙劍」的舊愛或是新歡，
即將於七月廿一日舉辦的「新仙劍奇俠傳」首賣暨史料展示會，
都將再掀淒美浪漫武俠旋風，
讓您在這一夏深深依戀於仙劍世界……

❀「真愛波蜜、仙劍戀情」夏之饗宴活動

二00e的盛夏，只有大宇資訊、波蜜飲料，讓你玩得痛快、飲得過癮！
即日起至二00一年十月十五日止，
只要任意二枚「波蜜飲料」冰鎮梅汁或蜂蜜檸檬汁產品瓶蓋、
或一枚「新仙劍奇俠傳」說明書藍色截角。
附上個人聯絡電話、地址及e-mail，
寄至久津實業股份有限公司「波蜜仙劍小組收」
(台中市407漢口路二段138號10樓)，即可參加抽獎。
包括「一世情緣鑽石對戒」、「真愛浪漫雙人渡假住宿」、
「新仙劍奇俠傳經典珍藏品」等多項大獎等著您哦！

以上所有活動內容，詳情請見
大宇網站(www.softstar.com.tw)、
新仙劍奇俠傳官方網站(www.gamer.com.tw/prj/pal)、
波蜜網站(www.bolife.com.tw)

◇搶先披露仙劍奇俠傳二代劇情伏筆及預告！

◇超值收錄隱藏結局，誰能與逍遙攜手今生？

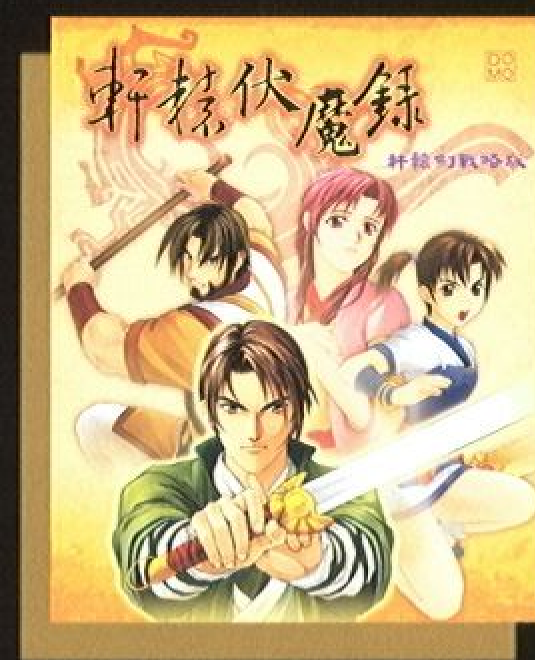



新仙劍奇俠傳
紅顏如月有圓
君名逍遙莫悲切
昨日總總心深種
他夜夢裡現芳蹤
一心夢想習武名震江湖的李逍遙，
在機緣巧合下結識神秘少女趙靈兒，
展開護衛佳人千里尋母的奇妙旅程。
途中因為多管閒事，
得罪了歡喜冤家林月如，
又被苗族巫女阿奴死纏不放。
面對三位情深意重的佳人，
他將要如何抉擇呢？
新仙劍奇俠傳
2001 SUMMER LAUNCH
巴哈姆特
波蜜
狂徒創作群
再現永恆經典
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
TEL：(02)8226-5677(代表號)　FAX：(02)8226-5611　服務專線：(02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw

SOFTSTAR

1+1=1000000!?





DOMO經典雙軒　創下國產遊戲銷售里程碑
全球華人市場直逼100萬套

雙軒雙重好禮回饋

大禮一：雙軒雙百優惠中

即日起凡購買「大富翁五」，即可憑包裝盒內之「雙軒雙百」折價券，優惠購買「軒轅劍參外傳・天之痕」或「軒轅伏魔錄」！

大禮二：DOMO雙軒　典藏回饋

即日起至7月31日憑「軒轅伏魔錄」手冊後之黃色截角印花、及「軒轅劍參外傳・天之痕」手冊後之紫色截角印花各一枚，併同填寫完整之產品註冊回函卡及回郵新台幣60元，一併寄回大宇資訊，就可獲得軒轅劍之神魔異事錄紀念捲軸一幅，並可參加抽獎，獎品有軒轅劍參外傳・天之痕精美典藏海報、限量典藏桌曆及萬用筆記本等等。

活動詳情請見「大富翁五」包裝內說明，或參閱大宇資訊網站(www.softstar.com.tw)

華人遊戲・盡在大宇

大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

TEL:(02)8226-5677(代表號)　FAX:(02)8226-5611　服務專線:(02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw


華人遊戲史上銷售最佳的電腦益智遊戲
大富翁5
顛覆傳統・富貴在握!!
多重好禮等著你來當大富翁哦！
好禮一
現在申請聯邦銀行「大富翁聯名卡」，只要開卡消費，不限金額，立即送您大宇資訊暢銷遊戲軟體！除此之外，卡友還可享受多重特殊禮遇……
好禮二
大宇資訊、巨匠電腦「大富翁5百人遊戲大戰」，即日起接受報名，讓我們找出200e年的「大富翁」、「土地狂」、「股票癡」、及「搗蛋鬼」！獎項豐富、比賽精彩！快攜家帶眷、拿起電話報名：
巨匠電腦北區報名專線：02-28338011
巨匠電腦中區報名專線：04-22210973
巨匠電腦南區報名專線：07-2371933
好禮三
玩了緊張有趣的「大富翁五」，別忘了還有雙軒哦！憑「大富翁五」包裝內之優惠券，即可享有特惠價購買「軒轅劍参外傳-天之痕」、「軒轅伏魔錄」二套大宇千禧年代表作！
上述活動詳情請見「大富翁五」包裝內說明，
或參閱大宇資訊網站(www.softstar.com.tw)、
巨匠電腦(www.pcschool.com.tw)、
聯邦銀行(www.ubot.com.tw)
華人遊戲・盡在大宇
協辦單位
巨匠電腦
聯邦銀行
UNION BANK OF TAIWAN
AURORA
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
TEL:(02)8226-5677(代表號) FAX:(02)8226-5611 服務專線:(02)8226-5655 http://www.softstar.com.tw

仙劍奇俠傳【網路版】



舞仙劍、為奇俠

與李消遙把酒高歌、陪林月如花前賞月，仙劍奇俠傳網路版讓您親自體會神州大陸的風采。

● Alpha 前導測試人員召募

邀請您一同參與仙劍奇俠傳網路版的先期測試，只要您：

一、為目前大宇之友的會員。

二、有豐富的網路遊戲經驗。

三、對遊戲產品測試有著過人的熱愛。

就可以有機會參與國內最龐大的網路遊戲--仙劍奇俠傳網路版的內部Alpha測試，成為第一個玩到仙劍奇俠傳網路版的光榮玩家喔！

● 劇情徵選活動

為了更加豐富仙劍奇俠傳網路版的遊戲事件與劇情，我們破天荒的首度向各位玩家徵選各種稀奇古怪、天馬行空的創意點子。只要您的劇情故事與事件，經過我們採用在遊戲上，就可以享受來自大宇資訊所特別提供的貴賓禮遇外，更有機會為您在仙劍奇俠傳網路版的神州大陸上，立一尊雕像功碑以表揚您對仙劍奇俠傳網路版的特殊功績喔！

● 以上活動詳情請見大宇資訊網站 www.softstar.com.tw



華文遊戲・盡在大宇

大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

TEL:(02)8226-5677(代表號)　FAX:(02)8226-5611　服務專線:(02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw

小魔女帕妃2
Heartful memories

情荳初開的帕妃・正展開青澀的年華



玩家角色扮演大逆轉 這回詮釋男主角身份
窈窕淑女 君子好求 卻唯有還債成功才有機會
任務完成不再受限於時間 更易上手
兼具經營養成與愛情育成 更多事件與結局







くろねこさん ちーむ - since 1998 -
KOGADO Software Products
(株)工画堂スタジオ

總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

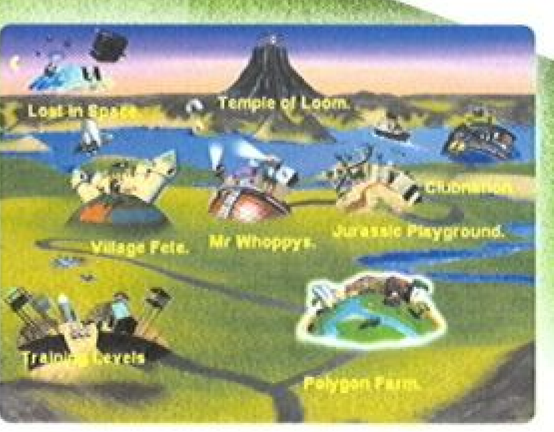




充滿危險的田園，善用您的智慧，
引領羊群渡過危機



變化豐富的道具，讓您發揮無限的想像力



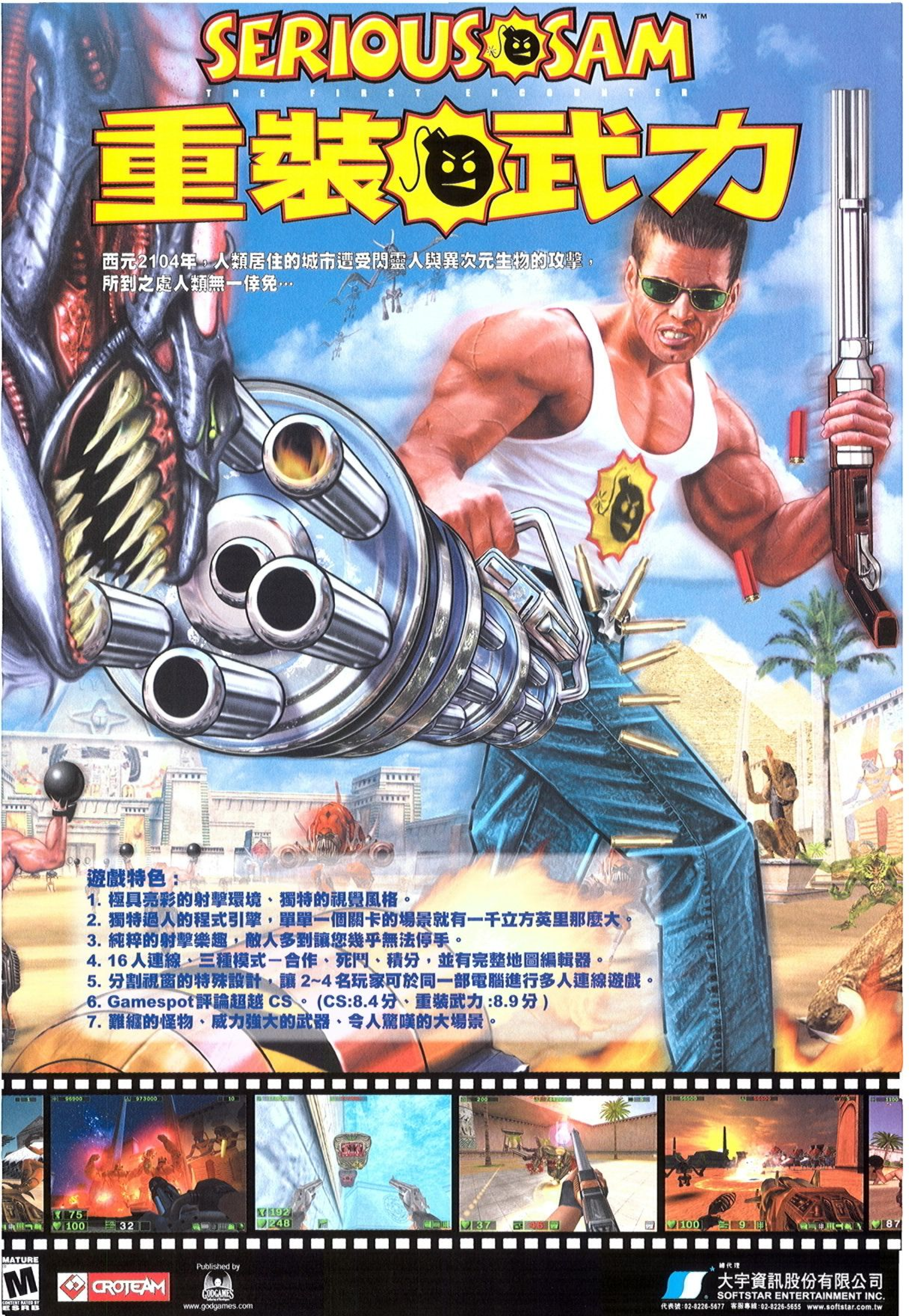
8個性質截然不同之不同場景任您選擇

遊戲特色：

- 共有四類牧羊人角色可供玩家挑選，帶領迷途羔羊通過穿過28道關卡，前往傳說中的理想國度『藍色夏威夷』。
- 四種不同品種的小綿羊，包括走在流行尖端的長毛羊、膽小的牧哥羊、高膽識的飛特洛羊、及裝酷的新世代羊。
- 『嚮導積分』可以提高牧羊技術，『變換器』幫助小綿羊在危險的旅程中生存下來。
- 成功的關鍵在於掌握羊隻對牧羊人的反應、路途中的種種障礙，及如何利用牧羊人把羊群帶到玩家想要他們去的地方。

總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw


TROPICO™
天堂島
你，是加勒比海不知名小島的新任總領，你必須為你的人民創造幸福、快樂的生活。
如何讓你的小島變強國？成功，你將得到人民的愛戴！還有豐富的報酬！
失敗？嗯！只有軍法審判！
建造你的天堂島
超過八十種以上的建築物，包含運動場、教堂、機場、釀酒廠和歌舞夜總會。
也可建造成觀光客的天堂，三溫暖、豪華大飯店、露天游泳池和聲光夜總會。
治理你的天堂島
增加你的人口，從單薄的三十五個人一直到人口熙攘的五百人。每天迎接不同的新生命、有人結婚、也有人死亡。
你的子民們生活互相息息相關，要留心誰在搞破壞。
開創新領袖
領袖也是人，所以你要接受你所操控角色的優點和缺點。如果你想要以謊言、偏執、威權和投機性格來治理國家，這裏提供給你一個機會。或者你要以誠懇、接納、踏實和民主領導，我們也不會拒絕。
我為人民，人民為我
傾聽人民的心聲，當他們遇到天災人禍，乾旱、群眾示威抗議、軍隊叛變和資本主義入侵時，幫助他們解決問題，你會獲得廣大民心。
TAS y VERDURAS
POP TOP
PopTop Software
Tropico, the Tropico logo, PopTop and the PopTop logo are trademarks of PopTop Software, Inc.
Gathering of Developers, Godgames and the Godgames logo are trademarks of Gathering of Developers, Inc.
All other trademarks and trade names are property of their respective owners.
©2001 Gathering of Developers. All Rights Reserved.
大宇資訊股份有限公
SOFTSTAR ENTERTAINMENT


SERIOUS SAM™
THE FIRST ENCOUNTER
重裝武力
西元2104年，人類居住的城市遭受閃靈人與異次元生物的攻擊，
所到之處人類無一倖免…
遊戲特色：
1. 極具亮彩的射擊環境、獨特的視覺風格。
2. 獨特過人的程式引擎，單單一個關卡的場景就有一千立方英里那麼大。
3. 純粹的射擊樂趣，敵人多到讓您幾乎無法停手。
4. 16人連線、三種模式－合作、死鬥、積分，並有完整地圖編輯器。
5. 分割視窗的特殊設計，讓 2~4 名玩家可於同一部電腦進行多人連線遊戲。
6. Gamespot評論超越 CS 。(CS:8.4分、重裝武力 :8.9分)
7. 難纏的怪物、威力強大的武器、令人驚嘆的大場景。
MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB
CROTEAM
Published by
GODGAMES
www.godgames.com
總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw


EUROPEAN WARS
Cossacks
哥薩克
征服與榮耀
體驗中古歐洲著名的戰役，
超越連線即時戰略的極限，
一套足以取代當今所有即時戰略
遊戲的經典鉅作！
中古歐洲有許多的國家及民族在此時興起、衰敗。現在，你有機會帶領多達八千個單位的軍隊投入各場戰役中，實際體驗身為戰略家的實力。
· 高達八千個獨立單位移動的驚奇畫面，加上一個全功能的3D地形。
· 提供的船艦最少64方向，轉動時創造出平滑的3D動畫效果。
· 16個競爭的國家，每個都有其真實的一面，如當地特有的經濟貿易、科技上的差異等等。
· 軍隊陣列可以選擇排成直線、方形、或密集陣列，還附有軍官及鼓手來有效操控軍隊的行動。
· 龐大的等級制度，多達300種級別。
· 創新的經濟系統，擁有六種資源：食物、木材、岩石、黃金、煤炭以及鐵礦。
· 濃縮十七及十八世紀兩科技革命時代的發明。
· 可以俘虜敵國的百姓及建築物，改建成自己的殖民地。
· 超過85個任務及戰爭，包含戰役、指導任務、單獨任務、歷史上的著名戰役（三十年戰爭、七年戰爭、以及北方戰爭），及隨機地圖編輯器。
· 包含一個戰爭的大百科全書、作戰單位及相關年代的科技。
· 連線多人模式最多可供八個玩家同時進行遊戲。
全球專業媒體一致好評：
● 只要是RTS迷，就不該錯過「哥薩克-征服與榮耀」！
---April, 2001, PCZONE Award For Excellence
● 「哥薩克-征服與榮耀」將讓你有賓至如歸的快樂！
---April, 2001, PC GAMER
● 「哥薩克-征服與榮耀」已重寫RTS的規則！
---April, 2001, Game of the Month
● 「哥薩克-征服與榮耀」有最棒的繪圖表現！
---April, 2001, PC Strategy Games
cdv
總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
02-8226-5677 02-8226-5655 www.softstar.com.tw



感動將持續至永恆～
壯烈遼闊的RPG
品味玩家最經典的收藏
夢幻伊蘇國
隨遊戲收錄：
永遠的伊蘇II MIDI全輯
永遠的伊蘇II回憶電影集
伊蘇全新桌布及螢幕保護程式集
永遠的伊蘇II樂譜集
(FM音效/JPEG
永遠的伊蘇II精裝紀念手扎
ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER
II
永遠的伊蘇
Ys II ETERNAL
from "The Kindness" to "The Impression"
And now, "The Impression" is sublimated "Eternal" in "Ancient Ys Vanished the final chapter -Ys2 eternal- ".
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
協和多媒體
King's Multimedia
multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
http://game.kimc.com.tw


輕輕的愁、淡淡的憂，只為你轉身時的淺淺回眸…
人偶情緣2
Chu!
浪漫上市
請與我相戀...
小橘
由娜
亞蕾莎
奈奈美
瑪琳
瑪莉亞
活動辦法：剪下票選截角，填妥資料及心目中和你最速配的女主角，寄回協和國際多媒體「人偶情緣2」收即可。
活動期間：即日起～90.07.31止（郵戳為憑）
我們將從人氣最旺的女主角擁護群中抽出幸運兒，贈送您精美禮物唷！
姓名：
電話：
地址：
年齡：
伊媚兒：
與我最速配的女主角是＿＿＿＿Chu！
軟
MARIONETTE COMPANY
MICRO CABIN
KCT MEDIA
所列註冊商標屬該公司所有
©2000 MICROCABIN CORP.
協和多媒體
King's Multimedia
multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
221 台北縣汐止市新台五路一段88號14樓（安泰大樓）
14F, NO. 88, SEC 1, HSIN-TAI 5TH RD., HSI-CHIH, TAIPEI HSIEN, TAIWAN, R.O.C. TEL：2696-4866 FAX：2696-4936
協和玩酷網站 http://game.kimc.com.tw
服務專線:0800-048-666


爆鑽小英雄
Mr. DRILLER™
全省爆讚飆售
簡單、冒險、刺激　只需方向鍵及空白鍵！
一舉破壞地底大量湧出的彩色磚塊，解開一連串
不可思議的謎團。
InterChannel
所列註冊商標屬該公司所有
© 1999 2000 NAMCO LTD. ,ALL RIGHTS RESERVED
協和多媒體
Kings Multimedia
multimedia
協利國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
客戶服務專線：0800-048-666
全省各電腦門市、連鎖書局、量販店、便利商店即將狂賣


永無休止的戰火、不斷上演的悲劇，
人們，究竟為何而生？究竟為何而戰？
SPECTRAL FORCE 2
聖魔戰記2
永遠的奇蹟
短暫的和平之後，奈霸大陸又將面臨新的戰亂
InterChannel
IDEA FACTORY
©IDEA FACTORY ©NEC Interchannel,Ltd
所列註冊商標屬該公司所有
協和多媒體
King's Multimedia
multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
協和玩家網站 http://game.kimc.com.tw
客戶服務專線：0800-048-666



劍氣
劍氣縱橫 御劍飛行 掄劍攻擊 豪氣飄逸
法寶
法寶齊放 刀劍盾槍 靈咒寶珠 先來先搶
陣法
陣法機關 天乾地坤 五行八卦 眞假難分
精怪
精怪四竄 芝仙芝馬 鵰猿蛛蛇 又愛又怕
美女
美女如雲 戀愛第一 女友至上 雙宿雙棲
萊爾富超商專屬
買遊戲再加 9 元，即贈送價值
NT$49元的【新蜀山醇情杯】一樽
首批書型珍藏盒再贈送【新蜀山劍俠傳-情難全】音樂CD一片
出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW
萊爾富


天地無極 乾坤借法
蜀山小俠 雲海為家
天生調皮愛搗蛋
妖魔鬼怪用力砍
雲州萬里任我行
蜀山小俠齊金蟬
新蜀山劍俠傳
超越希臘神話之劍仙傳奇 集合天人神魔之玄妙鉅作



歷史 俠義 政治 陰謀
黃易奇情武俠〝史典對證〞
針孔直擊
連續三晚
項少龍與紀嫣然
共度春宵
翻臉！
前女友趙雅怒喝
「和我沒關係！」
多情種或負心漢？！
交往對象傳有趙倩、趙雅、烏婷芳等
貴婦貞女烈女豪放女數十人，
項少龍感情世界揭秘！
TCW 智冠科技．全彩狼工作室
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW



黃易
愛情 盡在
尋秦記
最強代表作
身分成謎！
天文大師－鄒衍斷言
〝項〞是天星降世
的大聖人！？
秦莊襄王戴綠帽！
陰謀？
紀嫣然後援會會長信陵君
誓殺項少龍！
是情海翻波或仇家趙穆陰謀？
贏政拒絕DNA驗明正身
誓言「焚書坑儒」
要燒盡八卦雜誌
殺光狗仔
行蹤成謎？
關鍵人物項少龍行蹤成謎？
蹤影同時出現在
秦、趙、魏國？！
少龍好兄弟荊俊對記者大打出手　３Ｄ分鏡４組相機交錯運鏡全捕捉！


仙狐奇緣
北斗星
一部啓示眞理、見證愛情的奇幻之作
傳统公案
現代推理
狐式戀情
新派武俠
破碎虛空原班人馬——北斗星工作室
千禧原創大作


人鬼仙的戀愛物語
超華麗3D場景
眞實的日夜變化
聰明的敵人與精彩的戰鬥
愛不釋手的幻獸寶寶與飼養系統
『仙狐奇緣』遊戲　三大版本一次推出
典藏DVD版
DVD高品質遊戲光碟＋原聲遊戲配樂CD
＋水靈鉛筆盒＝NT$599
限量精裝版
4片遊戲光碟＋原聲遊戲配樂CD＋
掌中水靈掛飾＝NT$699
精選平裝版
4片遊戲光碟＝NT$599
出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.商業.TW
研發製作/ 智冠科技・北斗星工作室 www.dipper.com.tw



水火金雷
仙狐奇緣前傳
北斗星工作室繼仙狐奇緣又一RPG神話鉅作……
一篇篇奇情變化的遠古神話
一段段超乎想像的幻獸故事
盤古開天、后羿射日、嫦娥奔月、
水神共工火神祝融大戰於遺恨之壁……
是誰魔化幻獸亂乾坤？是不可違抗的天命？
還是早已注定的宿命？
水靈兒、溫饑、妙思、勝奇，面對比自己更高等級的幻獸，
它們要如何進化成威力無窮的進化型幻獸拯救同伴？
上一次仙狐奇緣讓人墜入人鬼戀情的悠悠情思
這次仙狐奇緣前傳-水火金雷要帶領大家進入
神話時代的幻獸世界
雷系幻獸
大地驚兮雷震天
勝奇
渾沌初開　天地交感



遠古的年代、模糊的未來，
命運的轉輪啊，究竟是誰主宰？！
主導這一份生離死別，徒留這一段刻苦之愛，
人間揮不去的傷悲，只能帶到遙遠的月！
平凡繪／后羿嫦娥
金系幻獸
干戈起兮金耀眼
妙思
智冠科技・北斗星工作室
www.dipper.com.tw
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW
群獸亂世 英雄並立



三國立志傳
THREE KINGDOMS STORY
少年劉關張 立志看遠方!
融入策略養成精神的RSLG
近百個三國文官武將
四十個具戰略特色且奇幻擬真的場景
三百種武器防具物件
九十種效果炫麗的攻防計謀
一百個關卡建構出網狀結構劇情
在實戰中或學堂裡修練各項武技及計謀
網羅文官武將，組成自己的常勝隊伍
百餘關卡，網狀劇情，重寫三國新世紀
調派將領，分兵合擊，佔領戰略要地
練功昇級，裝備寶物，培養蜀漢真英雄
T-TIME
www.ttime.com.tw
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市南昌路二段222號3樓TEL:886-2-83693777

綾波育成計画
新世紀エヴァンゲリオン NEON GENESIS EVANGELION



西元2015年，襲擊新東京市的謎般敵人，謂之使徒。
操控著『汎用人形決戰兵器EVANGELION』零號機迎擊的，
是位十四歲的少女——綾波零。
而您，是零的專屬教育者，
一年之後…
您的命運？她的命運？全人類的命運？

瞧瞧她的表現



●朱原弘

美少女養成鼻祖再出擊

打從PC-9801的萌發時代開始，GAINAX就一直是一家話題從不曾間斷過的公司，用『大起大落』來形容這家公司的一路走來的境遇可說一點都不為過。在日本遊戲界軟體分級制度還很模糊曖昧的彼時，GAINAX就曾以『電腦學園』一作召來相關當局過切關注的目光。直至91年的『PRINCESS MAKER』(中譯：美少女夢工場)，以其傑出的美術表現、自創一局的遊戲性，開養成遊戲之先河。相隔二年，『PRINCESS MAKER 2』正式發表，以更上層樓的完成度，完美的聲光搭配，博得了玩家壓倒性的支持，一時之間街巷坊間競相爭當奶爸，GAINAX於此初嚐走紅的甜美滋味。



▲動畫中令人印象深刻的一段劇情。現在主角換人做做看？

時至今日，大多數的養成遊戲還是這兩部作品為出發基準，卻一直未能有望其項背者，以其影響後世之深遠，謂之經典乃實至而名歸。

然這期間在PC98平台上雖然也陸續推出過『海底兩萬哩』、『魔法陣都市』等叫好作品，卻不見其叫座，直到實驗性質濃厚的卡通片『王立宇宙軍』票房慘敗，才真正是讓GAINAX賠了一褲底，差點就此翻不了身。所幸命不該絕，在98年間由庵也秀明領軍的低成本卡通製作『新世紀EVANGELION』，以其秀逸的劇本、特異的導演風格，再次一炮而紅，紅到超乎想像，紅到發紫、紫得發黑、黑得發亮、亮到出油…反正削到爆就是了，就連罐裝咖啡上都能見到它的蹤跡。這部作品相信大家也都愛過恨過，筆者再說劇情就沒什麼意思了，然對其中所用的導演運鏡手法，多是毀譽參半，個人雖對此不置可否，但還是打從心底的敬佩，因為能如此亂搞而搞出名堂的，動畫史上大概也找不出第二部了。

在這期間，GAINAX一直未能很專心地致力於遊戲市場，導致赤井孝美出走成立了NINE LIVES。這次GAINAX重返市場後的第一部作品，便是以EVA為主題的『鋼鐵的女友』，在遊戲性幾乎等於零的狀況下的看圖說故事，更是讓玩家譙到無力。此後一直未見GAINAX有何驚人之舉，而其後的『GAINAX連續殺人事件』更是爛到讓人爆血管，要不就是老調重彈的『新世紀打字補完計劃』、和『惱殺月曆2001』，盡是些上不了檯面的作品，與當年的風光直不可同日而語。直到今天，總算是有些能讓人提起勁的作品發表了，玩家這回養的不再是美少女，而是EVA裡的綾波零！以下就趕緊讓我們來看看，GAINAX究竟能挖祖產挖到什麼時候…？

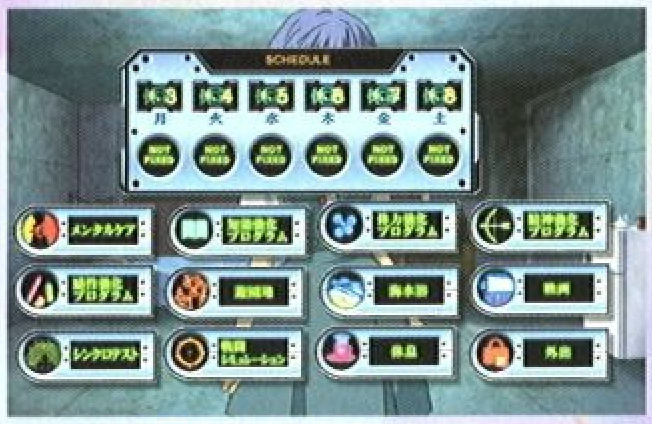


▲初號機又暴走了？

以你喜歡的方式來教養可愛的小綾波

基於前頭所提，養成遊戲公認一致首推GAINAX為鼻祖，也因此在這部『綾波育成計劃』中所使用的遊戲系統，自然便成為大家所關注的焦點。在這部遊戲中玩家扮演的並不是先前動畫劇情中的任一角色（讓俺原先還以為扮演的是碇源堂，嘖～），而是在四月一日時收到赤木博士的秘密指令，委託保護監督綾波零為期一年間而授命為三尉的青年軍官（事實上，以玩家的立場觀點來看，是根本不知道有碇司令這號人物的）。基本上遊戲中的劇情仍是按照動畫裡的劇情結構來走，而在這一年之中，玩家除了要培養教導綾波之外，更要訓練她來對抗使徒的入侵。至於原作中真嗣、明日香等第一線角色，這裡當然也只能屈居配角，要不就等下次再出個『明日香養成計劃』時再說了。

玩家的主要具體任務，是在每個星期日前往綾波家中，排定她下週的生活作息、訓練時間表。排定的時間表中，最要緊的就是每週一定要到學校報到，無論成績如何，只要出席即可。綾波初期狀態（包括同步率、AT力場等等共十一項）均是為零，玩家必須一面衡量各種屬性數值，另一方面則藉由與使徒不斷地戰鬥來平衡修正。



▲各種訓練指令一覽



▲天才美少女・明日香登場！



除了安排每日功課之外，也別忘了讓綾波輕鬆一下



個人覺得遊戲中另一項重要的安排便是『約會』，這也是最能讓玩家獲得樂趣的地方。除了安排前往海邊、遊樂場等地之外，也會有修學旅行與體育祭等強制事件發生，只要各種屬性條件符合，便能進一步的觸發該事件。另外，每個月NERV都會支付二萬元的贍養費來供您揮霍，您將可以帶綾波上街去幫她打點行頭，舉凡洋裝、飾品等等，當然各種不同的物品對綾波的屬性都會有一定的加乘效果。這點其實同『PRINCESS MAKER』並無太大的差別，比較不同的一點是，這回連房間內都可以佈置喔（可以去著名的TOKYU HANDS，東急手採買室內用品）！在眾多商店裡比較特別的應該算是『animate』（動畫用品專賣店），裡頭陳販的東西性質算是比較特殊，容易對『社會適應』這項屬性產生大幅下降的效果，若一再為之恐怕會產生オタク化（歐達古，一種專有名詞，形容迷戀某種事物而導致人際溝通的困難）的效果，不可不察。





◀實際存在的同名商店可以去逛逛



SLG ●作業系統：JWin95/98/Me ●發行時間：日本已發行 一般 ●價格：￥8800 GAINAX

教綾波說話，但可別教些詭異的話喔！





綾波的狀態除了オタク外，還會有正常、病氣、怪我、非行、戀愛等不同的情緒表現，言行舉止的變化都可以從畫面上看出，這點也與『PRINCESS MAKER』的做法相去不遠，應該不難理解。免不了的是男性玩家必然會去要求綾波做一些『實現你平日不敢作的事』…想哪去啦，是叫綾波穿一些露出度高的衣服啦，這種男人潛在的野性當然無可厚非，不過要當心的是，逞一時之快，當心結局時後悔莫及哦！另一個有趣之處，是綾波的『人工無能』學習系統。您不時可以教她一些怪怪的字彙（鍵入EXIT則跳過），並定義這個單字的含義，比如人名、地名、或是形容詞等等，那麼綾波便會謹記在心，常常在約會或對話中便會脫口而出，憑添了不少意外的趣味。遊戲的結局種類多達三十餘種，看來若想看透所有的結局，也夠您努力上好一陣子了。





全程的語音服務，帶您遊歷EVA的世界

頗令人訝異的，在這部作品中，無論男男女女，一律都是全程的語音發聲！綾波絲毫不帶感情的冰冷聲調，依然是由林原めぐみ小姐精采演出，其他配音成員尚囊括了原來動畫版裡的所有要角。很明顯的，原畫並非出自原設定真本義行先生之手，圖形的部分表現只能算是中等，遊戲中許多場景甚至是直接從動畫中取材而來的。畫面採用800X600的高像度，這點是比較可取之處。綜合以上各點來看，『綾波育成計劃』算是部可以不分性別、年齡的老少咸宜作品，特別是對那些看過原作動畫的遊戲族群們。這部作品的市場定位雖然是與『PRINCESS MAKER』相仿，然筆者





▲搞清楚，誰才是女王

覺得要挑戰它的經典地位，本作則似乎還有一大段路要走（光是『PRINCESS MAKER』一、二代各14800日圓的定價就夠『經典』了，這還是十年前的幣值，俺兩片還是忍痛都買了）。經過這麼多風風雨雨，筆者也只能感嘆的說，縱使青出於藍，卻也未必能更勝於藍。大家也不妨猜猜看，GAINAX下一部翻老本的會是怎樣的作品？是EVA方塊？還是來個EVA快打？嗚呼…



univ～戀・はじまるよっ～



univ ユナイブ ～恋・はじまるよっ～

et dixerunt venite faciamus nobis civitatem et turrem cuius culmen pertingat ad caelum et celebremus nomen nostrum antequam dividamur in universas terras

Cocktail Soft燃燒最後的光芒，活動休止前的最終代表作。採用全新的遊戲系統，多樣化的情境模擬要素帶來全新感覺的遊戲體驗。所有的Cocktail's Fans們，供起來膜拜吧！

瞧瞧她的表現





看不見的命運之線，悄悄地纏繞在兩人之間



滿懷著準大學新鮮人的心情前往入學試場的主角·西村廣明，在搭乘電車的途中，結識了正欲一同前往同一所大學應試的女孩齊藤倫子。就在兩人相互勉勵之下，揮手各赴前程，當二人再度重逢時，已經是在該大學的入學典禮上了。

無形的命運之線，正悄悄地導引著他們，在充滿著季節感的學生生活裡，多采多姿的戀愛浪漫劇也就此拉開了序幕…。



老牌公司的逝去，總不免令人唏噓一番

此乃向來以戀愛作品為拿手好戲的Cocktail Soft所推出的最新作，而遊戲名稱的『univ』，其實也就是『university』(大學)的簡稱。顧名思義，這是一部以描寫大學生活為題材的模擬作品，在模擬的形式上則是前所未有的全面生活化，巨細靡遺到連作息的時間都要玩家家自己來分配，這種劃時代的遊戲體驗，Cocktail Soft也賦予它一個嶄新的類型名稱--『Hybrid SLG』(混合型模擬遊戲)。



遊戲系統且容後再敘，因為這部作品除此之外，尚有一個更重要的歷史座標，那便是從『CanCanBunny』發跡、以『PiaCarrot』系列達於創作顛峰的Cocktail Soft，在遊戲市場活躍了十二年之後，終於要以本作畫上最後的休止符！對所有一路從PC-98時代走過來的老玩家來說(包括筆者)，這無疑是個晴天霹靂，因為對曾經創作出這麼許多深植人心之作的老牌公司來說，其本身就是遊戲歷史的一部份，沒有了它，就沒有推動歷史前進的要素，而在往後，也只徒留不朽的經典讓玩家追思。

『F&C少了Cocktail之後如何還能稱之F&C？』相信絕大多數人有著和筆者相同的困惑，讓Cocktail Soft品牌消失是不是另一種手法雖未可知，然日後或許將再如『Silky's』般浴火重生，卻也未嘗不無可能。不過可以確定的是，事出早已有徵，就在Cocktail Soft人才大量流失、CanCanBunny6內容東拼西湊之際，筆者就曾斷言這家公司的前途堪慮。果不其然，玩家最不願見到的事終於發生了，既然我們無力回天，就只有好好地把握它所留給我們的寶貴資產吧！

SLG ●作業系統：JWin95/98/Me/2000 ●發行時間：日本已發行 18禁 ●價格：￥8800 Cocktail Soft

真實的生活體驗，妥善安排作息時間吧！







前面提到，這部作品的最大魅力，來自於超高自由度的實現。舉例來說，一天24小時是無法改變的事實，但要如何有效的分配，卻是這部作品中重要的課題。您可分配六小時唸書、五小時遊玩、八小時睡眠、二小時吃飯…總之，您的一分一秒，在本作中都要做最有效的利用。

另一個特點，便是會話情報的取得。在這部作品裡，凡事都要求您必須親身去經歷過，比如你上過壽司店，方才能得知壽司店特價的情報，有了這樣的情報，才能納入您的對話與行動資料庫裡。

除了擬真的特性之外，『univ』也是一部演出手法非常細膩的作品，如一開始電車裡搖搖晃晃的乘客以多層次捲動來表現、或是遊戲背景隨著季節作出的變換，都顯示這部作品在製作時的用心與獨到創作之處。

在介面的設計上更是推翻了Cocktail以往作品風格，以純功能為導向，無論在配置與圖形上都展現了純熟與洗鍊的大家風範。設定上可選擇速度重視、演出重視、或是自訂喜好不等，不僅選擇彈性大，功能更是完備，堪稱該公司創作以來的代表。

此際再回過頭來想，這麼優秀的一家公司竟然要就此隱沒，卻也不禁讓人打從心底深處發出慨歎。



面對無人可用的窘境，老將也得派上場



因為本作所追求的是擬真體驗，相對必然造成遊戲過程的過繁雜。筆者在玩這個遊戲時，初次的感覺雖然相當新鮮驚奇，但卻一直覺得不是很順手，不可否認的，繁複的作息模擬掩蓋了單純的遊戲樂趣，這也是在兩難之中，取其輕重所須作出的犧牲！本作由Cocktail的老牌製作人『ゆ』所企劃，確實看得出來其高明獨到的一面。

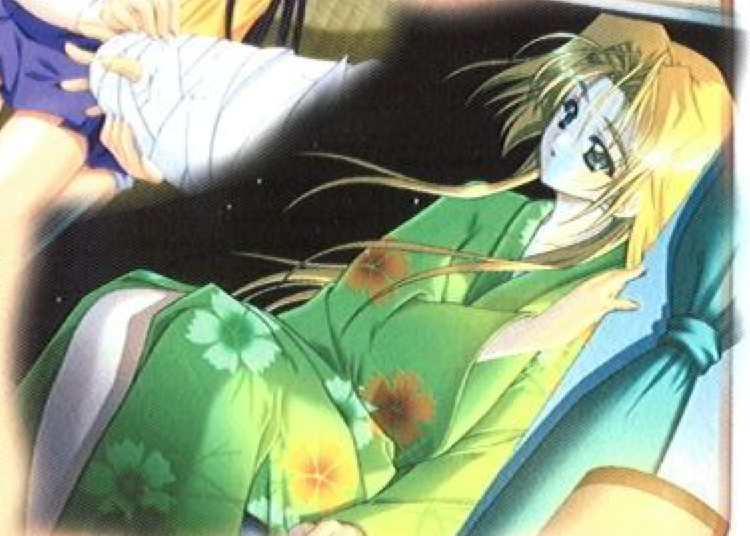
在原畫部分，因為根本無人可用，只好連元老級的松本規之先生都得出來賣賣老屁股，松本先生一向只擔任第二線的支援，這次連他都要出馬扛下主筆，該公司之落拓自然也是可想而知。另一位輔助的原畫則是萌木原ふみたけ先生，也因為這緣故，造成這部作品內有兩種截然的人物風格，這點筆者並不是很欣賞。

這部作品是Cocktail Soft第一部（也是最後一部？）採用800X600高解析度的作品，除了語音一應俱全之外，片頭的主題曲也是相當的棒。為讓這部作品更能突顯紀念價值，因此採限量生產(只有兩萬套)，在包裝內還包含了一本44頁的Cocktail Soft全歷史紀錄收藏特典，十二年來的興衰歷史，真正在此畫下完美的句點。最後，各位可能會有所疑問的是，那『PiaCarrot 3』的命運將會何去何從？

據筆者猜想(只是猜想啦)，原來Cocktail的員工當然不可能遣散(其實，他們才是公司最重要的資產)，所以這部作品應該會由改組後的FC01或FC02等小組的名義來發售(事實上，上一部『同窗會AGAIN』也並非掛名Fairytale，而是FC01)。

我們可以肯定的說，好作品無論以任何型態，都將會長存在玩家的心裡，也期待有朝一日，Cocktail能以全新的姿態，再次出現在你我的面前。







オーバーフロー ぷれじゃ～ボックス

當然，會買這樣的後續小品集，前提條件是玩家對於原作的認同。在此也印證了這麼一句話：『要怎麼收穫，就先怎麼栽』，只要闖出了名號，接下來就可以隨你怎麼搞…

瞧瞧她的表情



OverFlow的小遊戲及小工具集

曾經發行過以孕婦為話題的『らーじ PonPon』、與網路戀愛為題材的『Pure Mail』等二作而聲名大噪的OverFlow公司，雖然成立的年資尚淺，上市作品也才只有這麼二部，但卻以其精細緻密的圖形表現、別出心裁的遊戲性，博得了玩家的一致口碑。筆者也曾在過去的介紹中，將OverFlow這家公司推上了第一線的製作公司名單裡，這一切的一切，對這麼一家新生的公司而言，都是一種至高的創作肯定。然今天本文所要介紹的，並非OverFlow有著全新的創作發表，而是在下部新作推出之前的墊檔作品--『ぷれじゃ～ボックス』。嚴格說來，『ぷれじゃ～ボックス』並不能算是個完整的遊戲，而是以『らーじ PonPon』、『Pure Mail』等二作中大受歡迎的角色為創作題材，並收錄了壁紙與其他小工具等等的趣味小遊戲集。所以筆者也戲稱，OverFlow好樣的沒學到，倒先學起大公司玩騙錢的把戲兒，雖然話是這麼說沒錯，但要玩這種把戲，最少遊戲也得先得把作品做得像樣，您說是不？沒錯，在這點，OverFlow是早做到了。在內容上，『ぷれじゃ～ボックス』大致可以劃分成六個重點部分，茲分述如下：

Pure Mail 外傳

延伸自原作中的情節，但主角並不是原先的緒方圭，女主角也不是奈川碧，然原作中的角色卻仍會一一出場。時間從前作結束之後的九月初開始，葵學園的二年A組轉入了一位新同學，名叫友阪真彩。只知她從縣內第一的升學名校轉入葵學園，在她陰鬱的外表下究竟藏有不少不為人知的心事與秘密，就留待您來解開。延續自『Pure Mail』系統架構的純AVG作品，特別值得一提的是，原作中話題的E-Mail通信方式，到了本外傳中一改為使用PHS手機的傳呼通訊方式，不變的是一般高水準的演出表現。



QUIZ DE PONPON



在前作『らーじ PonPon』故事之後一年，在主角的身上發生了一件前所未有的悲劇，那便是所有登場的女主角竟然同時全都懷孕了！所以這些女性角色便想出四擇一的問答題來考驗玩家，答對了便能逃離這場惡夢？出題範圍則囊括了遊戲內容、婦產科知識、文學、卡通…等等包羅萬象，玩家若非有著淵博的知識，在這兒全滅的機率可是非常高的，特別是對日文苦手的玩者，您且好自為之吧，因為誰都幫不了你囉…

工具壁紙集



這裡除了收錄了大大小小各種規格的桌布、螢幕保護程式之外，尚有一個可以置於桌面下方的紙娃娃系統工具。紙娃娃的角色可以任意挑選，除了定時提醒您該辦的事項之外，也會發出各種可愛的語音。不過筆者個人感覺這個程式像是從知名的『PERSONA』智慧系統衍生而來的，差別在於不能像『PERSONA』那般還能上網更新資料庫，所以所能提供的服務項目自然也就更有限了。

オーバーフロー ぷれじゃ～ボックス

TBL ●作業系統：JWin95/98/Me/2000 ●發行時間：日本已發行 18禁 ●價格：￥5800 OverFlow

由原作的原畫家操刀繪製，品質自然有保證

整體來看，『ぷれじゃ～ボックス』雖然看似只是大雜燴般的什錦拼盤，但在製作品質上，卻仍有著OverFlow的一貫作風與堅持。就單以原畫部分來看，一般說來其他公司的同性質作品(騙錢專用)，大多都是只派出第二線的原畫師(並非原作中主筆的那位)，相對也造成品質上不小的落差，反正只是資料集嘛，誰會在乎？但用在OverFlow身上，情況可不是這樣了，即使是這樣的小作品，該公司還是沿用自原作中的二位原畫家--Bou與西E田二位老師，除了絕佳的品質保證之外，風格銜接更是不成問題。

遊戲畫面依然採用少見的800x600的高解析度來呈現，即使是再挑剔的玩家，在這顆蛋裡(OverFlow公司的標誌就是顆蛋)絕對讓您挑不到骨頭。在配樂上，仍與前作相同，支援了PCM/MIDI音源，曲風優美不在話下，外傳結尾時那一曲由静木亞美小姐所演唱的『天使之羽』，更是令人回味再三。OverFlow的作品向來以限定生產而聞名，生產的既定數量賣完後便不再版，也因此該公司作品在中古市場的行情是只漲不落，相信常在網購的朋友們就清楚。本作當然也不例外，並沒有所謂的『初回』(因為就只有這麼一回)，限量的包裝中還包含在官方網頁上向來以說話惡毒聞名的『マヨ』(其實也就是本作的主持人啦)布娃娃乙隻。以上說了這麼多，其實無非是要讓您知道--本作實乃此類小品集中的首選之作，不僅一魚可以多吃，更要緊的是有吃還有得抓。







▲遊戲的選單畫面



Pure Chater 碧





前作裡的女主角奈川碧是個聊天室常客，想當然她的打字速度一定非常之快囉！所以在這個小遊戲裡，玩家所扮演的正是以奈川碧為主角的打字速度練習遊戲，其實這也是時下正流行的遊戲類型(就連SOGNA都出了一個『Viper Typing』)，看到這裡各位第一個感到頭痛的是什麼？對啦，不是打字速度，而是日文輸入的問題。沒有日文鍵盤不打緊，就算有也不會用？所幸，在這個遊戲內可以設定的選項非常多，除了難易度，連輸入方式都可以改成羅馬拼音。除了用標準的英文104鍵鍵盤可以正確無誤地執行之外，筆者也試過在PC-9821直接用日文輸入，只是俺的日文打字速度…。在這個遊戲裡，筆者有點小小的意見是，畫面上提示用的文字實在太小了，以致在閱讀上頗為吃力，打字練習不應該就是大大的訊息提示，才容易看清楚嗎？



新作預告篇



這個部份就更單純了，只是收錄了一段次回新作的影像檔罷了，不過讓人雀躍的是，OverFlow的次回作竟然採用了全畫面動畫的新技術，試想全景動畫再加上OverFlow引以自豪的美術表現，成果當真是令人期待！

Pure Mail 外傳



幕後花絮篇，工作人員出來搞笑而已，沒什麼值得大書特書之處。





◆朱原弘

Lingeries

欣賞美女是件讓人愉悅的事，特別是在工作中都能有這樣的情境，那真是最棒不過了。筆者當然也有過這般的際遇，只是現在…啊，別打了…



瞧瞧她的表現

擠身在內衣花園中，宗二郎能否拯救營運危機呢？

渡宗二朗，是某大人才派遣公司的第一把交椅。而這回接受委託派遣的對象，是素有「花園」之稱、滿是美人OL的女性內衣領導廠商（也就是黛Ｘ芬、華Ｘ爾之屬的啦），而他的任務，便是要提昇該公司企劃部企劃二課的實效業績。這家公司從外表看來，雖有著傲人的企劃力與營業力、同時也是備受業界注目的優良企業團，但為人所不知的另一面則是，原來這家公司內部由於『社長派』與『副社長派』兩系人馬長期的內鬥抗爭（頗引人玩味的，這似乎在影射某家頭文字e的遊戲公司，偏偏Mink的老闆又是從那邊出來的，呵～），讓這家公司目前的營運狀況陷於進退維谷的僵局。這個棘手的案件，擺明就是挖了坑要宗二朗往裡頭跳，在為期三個月的契約時間內，宗二郎必須收集與操作情報、部署所屬的四位美人OL，取得她們的信賴關係，進而扶植起社長派的勢力、打擊並摧毀副社長派的人馬。在這短短的期限之內，宗二朗是否能不枉其手腕第一的稱號，並抱得美人而歸呢？



▲胸前偉大到都會出現肩帶的痕跡，可怕！

一點一滴地探查公司狀況，以挖出公司真正的內部亂源



『Lingerie』的英文原意即為內衣之意，開宗明義便點出了這部作品的主題，因此在遊戲之中，自然也不脫開發女性內衣、或陳列展示時的劇本情節。頗出人意料地，向來以單純明快的遊戲性著稱的Mink公司，竟然會推出這種劇情背景政治性極其濃厚的作品，更特別的是，還是一部不折不扣的養成型SLG。與以往的AVG型態最大的不同點在於，在這部作品內需要玩家做出行動選擇的文字選項可說是份量極輕，而整部遊戲大半的時間，則都是花在主角工作行程表的安排上。一天大致上可分為四個時段，除了在自己的座位上工作和用功之外，當然還可以休息一下、秘密工作和上網買買東西等等。秘密工作除了調查屬下的情緒狀態之外，還可以花錢來買收自己的工作效率。



當然，要提昇整體效率，還是得從四位下屬的身上著手，一般的命令指派、例行視察、業務指導等等，都有助於她們工作能力的提昇，不過她們也是有疲勞屬性的，此時就得利用談話、或是打屁閒扯來分散工作壓力。其中最重要的莫過於要探知副社長的動向，還是得透過她們來充當線民與情報協力，因此如何善用自己手上的資源，便成了此間最重要的致勝關鍵。

SLG ●作業系統：JWin95/98/Me/2000 ●發行時間：日本已發行 18禁 ●價格：￥8800 ●Mink

除了培養屬下，自己的飯碗也得看緊一點喔！



▲隨時注意自己的能力屬性，可別一不小心就…



▲來～我來教你怎麼使用滑鼠



▶磁片夾在那邊，厲害！





比較特別的一點是，在這部作品裡除了這四位女性的養成之外，尚也包括了玩家自身能力的養成，而這點卻常常為人所忽略。玩者所需留意自己的能力，除了一般的體力、疲勞之外，尚有工作、訓練、技術、信用…等多項屬性，而對於這些屬性，上級也會給予評價，需得時時留意評價保持在『可』之內，不然一個不留神，可是會提前結束給你看喔！

事件的部分只要條件許可，便會自動觸發，玩者不必刻意去強求；只是在遊戲過程中常為了提昇某項特定的屬性，而流於一直重複同樣的對話與訊息過程，是處理手法上比較可惜之處。而這樣的形式，亦很容易讓人在玩過一輪之後，就此失去再嘗試的原動力。整體來說，本遊戲的難度仍算是偏高的。

成熟的原畫風味，看起來就是有不一樣的感受







在美術的表現上，是這部作品較吸引人之處。在細膩程度上，雖然不及『ぺろぺろCandy2 Love Angels』那般令人瞠目結舌，但由於出色的原畫，讓本作更憑添了一些大人般成熟的色彩。本作的原畫，乃是由實力派漫畫家みうらたけひろ擔任(其漫畫代表作為『first album』)，流暢俐落的線條、正確的人物比例與取景角度，就如同其在漫畫作品中所表現的一般純熟。

遊戲中四位角色都塑造得十分成功（嗯，都是迎合某些人口味的四種典型…），因此以這部作品來說，若要說遊戲本身所帶給人的樂趣，到不如說是角色與原畫所獨具的吸引力。比較可惜的是，在背景的描繪與細節修飾上還是嫌粗糙了些，讓整部作品的質感因此而下降了不少。



配樂上採用了PCM或標準GM規格的MIDI音源，音色雖然不差，但曲調翻來覆去就是那幾首，久聽容易疲勞生倦。登場的四位女性角色都有語音的錄製，比較特別的是還有片尾曲的收錄，曾幾何時，這也成了必要不可欠的一環了(笑)？

Mink公司的包裝向來都是大到會嚇人，但收到本作時，卻出乎個人意外的輕薄，而在原版包裝內除遊戲片外，尚包含了一張相當漂亮的ImageSong CD。最後給各位的建議是，若您玩膩了千篇一律的學園戀愛劇的話，到不妨升格當個社會人，看看大公司裡的黑暗鬥爭與五光十色吧。





らぶらぶ♥ティータイム

Love Love Teatime



瞧瞧她的表現

極具誘惑力的人物關係設定，超美形的角色造型，竟然都給集中在這間小小紅茶店裡。先生，您要單點哪位？還是先進來看看菜單吧！

◆朱原弘

來來來！美女如雲的茶坊等著您來參觀

做事認真、為人極富正義感的熱血青年木戶鐵也，目前還是個專攻物理學的大學生。休假期間鐵也為了想賺些零用金，因此四處找尋可以打零工的工作，在幾經碰壁之後，終於尋上了這家喫茶專門店--『ほのが』。在這裡，鐵也遇見了四位可愛的女服務生，其中與長岡里美看起來像是一對姊妹的，竟然就是這家店的店長--長岡螢。因為先生單身前往外地赴任，因此這對年輕的母女便看守著這家小店。從來沒接觸過服務業的鐵也當然於此道還是生手，就在衆女的悉心教導、與鐵也的熱心幫忙之下，逐漸地搭起了友誼與信賴的橋樑，在這為期二週的打工生活之中，鐵也是否在感情上，亦能有意外的斬獲呢？



▲這傷有這麼嚴重嗎？



不同於現下主流的主角個性設定

『LoveLove TeaTime』是一部以紅茶店為舞台、透過打工生活的描述來經營戀愛情節的純愛型AVG。這樣的題材，很容易就讓人聯想起同樣是以速食店打工為主題的『Pia Carrot』系列，不過相當大的一點差異在於，本作所走的只是單純的文字冒險，並不似『Pia Carrot』系列那般還包藏著養成與模擬的要素。據製作公司指出，這部作品最想表達與衆不同的特徵，乃是在於主角的性格！由於最近市場上充斥的，不外乎是優柔軟弱、或是鬼畜脅迫系的第一人稱主角，昔日那種純愛熱血漢似乎已不復見，因此本作特意將主角作成這般的性格設定，好讓玩家能在更貼近自主的意識下，充分享受劇情帶來的單純樂趣？呃，原諒筆者所下的這個問號，因為個人在實際的遊戲過程中，著實感受不到這位主角到底是熱血在哪裡？又堅持在哪裡？不過這麼強調倒還好，要不換個主題為『好男人不該挑食』則或許會更合適些？





AVG ●作業系統：JWin95/98/Me/2000 ●發行時間：日本已發行 18禁 ●價格：￥8800 ●Actress

らぶらぶ ティータイム

多變的劇情分岐，劇情走向得多留神點

遊戲中登場的女子共計有七人，由於遊戲本身並不甚長，因此如何把握時間看準對象下手便是攻略的重點了。這部劇情的中心還是多著墨於長岡母女身上，其中長岡螢的事件似乎是強制會發生，至於里美嘛，您可能就得多花些心思了。其中的首要秘訣是，玩家必須配合對象的勤務排程來採取行動，再者就是認真的工作態度，對方遇到困難時要主動幫忙，並且凡事據實以告。這樣講似乎又回到了前面所提及的重點，是了，一言以蔽之，就是嘗試著如何去當個熱血好青年就對啦！當好不容易達成目標之後，筆者更意外的發現，這部作品裡的事件與劇情分歧要遠比當初所想的來得多，甚至還可以再來些複數組合呢！



▲相當在意母親言行舉動的里美





表現不俗的新人原畫家・後勁看俏



在Megu公司旗下所屬的子公司共有三家，其中包括了Prima、Masys、與發行本作的Actress。Megu集團的作品總產量不算少，品質也一直保有一定的水準，然在原畫上採用新人千葉千夏的作品，卻還是頭一遭。筆者個人頗為欣賞千葉先生的人物造型，不過在人體的骨架與肢體動作的描繪上，還是看得出他在這方面還是稍嫌生澀薄弱，也期望假以時日之後，千葉先生會是遊戲原畫界的另一顆新星。

在CG著彩方面，本作採用的是比較偏向卡通般層次分明的賽路珞片著色方式，當然這般的做法還是有他的風格與效果在，但依個人的評斷標準，在CG素質的提昇上，本作確實還有加強的空間。

配樂上則是採用GM規格的MIDI音源，既是標準化的規格，就不必去擔心相容性的問題，只是對於配備較好的玩家，總是還有那麼點搔不著癢處的感覺。除此之外，語音也是一應俱全，在聲優群的精采演出之下，讓作品中的角色個性更形鮮明。以休閒娛樂的角度來看，『Love-Love TeaTime』絕對算得上是部值得一玩作品，雖然仍舊無法跳脫傳統的窠臼，但由於其在編劇、製作上的用心，還是能讓它保有著水準以上的表現。您不妨輕鬆泡杯紅茶在手邊，讓這部小品陪您悠閒地渡過下午茶時間吧。





與葉子、有紀一家同遊遊樂園





你可別裝死啊！



▲喂喂，連老公都不管了嗎

遊戲躍上大螢幕 玩家暑假樂翻天



今年至少有三部遊戲改編的電影將和玩家見面，包括將在7/13上映的太空戰士（Final Fantasy:The Spirits Within，暫譯）、7/14古墓奇兵（ Tomb Raider）、以及7/21失落的帝國（Atlantis:The Lost Empire，暫譯）。據了解，太空戰士請來知名影星艾力克鮑德溫和詹姆士伍德（四海兄弟）等人為遊戲配音。這部以全數位電腦動畫為最大賣點的電影，耗費巨資一億美元。古墓奇兵則由超人氣美豔女星安吉莉娜裘莉（人骨拼圖）飾演集美麗、智慧與勇氣於一身的羅拉。至於失落的帝國則是迪士尼卡通今年的動畫代表作。這部電影請來米高福克斯（回到未來）為男主角配音。劇中主角將帶領您進入傳說中的亞特蘭提斯城，探究其沉沒之謎。

絕地武士再度揮動光劍與原力



LucasArts日前宣佈授權Raven Software開發絕地武士（Jedi Knight）的遊戲續集。

絕地武士取材自星際大戰故事，是LucasArts的第一人稱星際大戰射擊遊戲。第二代的絕地武士將取名為星際大戰之被驅逐的絕地:絕地武士二（Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II，暫譯）。遊戲將採用雷神之鎚三決戰場（Quake III Arena）的遊戲引擎，並預計在明年春季發行。遊戲將繼續第一代絕地武士及其任務片的情節。玩家可以轉換第一人稱或第三人稱的視角進行遊戲。

Sierra延後發行Arcanum



Sierra決定將Arcanum延至九月份發行，而發行即時戰略遊戲魔幻紀元（Majesty，譯）的Cyberlore Studios日前在其網站上提供該遊戲新任務片勢均力敵（The Balance of Twilight，暫譯）免費下載服務，有買母片的玩家可至該公司網站下載新遊戲，享受這項加值服務。另外，以推出賽車遊戲聞名全球的Ubi Soft日前也公佈它將上市的即時戰略遊戲－衝突戰區（Conflict Zone，暫譯）的預告片。這套遊戲是由MASA設計，遊戲的特點是有兩種截然不同的戰役，一個是國際和平軍團戰役，另一個是鬼魅恐怖組織戰役，每一個戰役都有各自的情節和遊戲地點。預計七月發行。

歐利安海盜即將襲捲星際



Interplay日前宣佈計劃推出星艦指揮官的任務片－星艦指揮官：歐利安海盜（Starfleet Command: Orion Pirates，暫譯）。歐利安海盜是一個由八個卡特爾（cartel）組成的龐大犯罪組織。據了解，這套任務片共有十二項任務戰役、十二個多人共玩任務、二十六個小型戰役任務，以及三個加值戰役。而加值任務中，玩家將回到艾歐提亞（Iotia）星球，阻止歐利安海盜攻佔任何其它星球。

據了解，每個卡特爾都有三十個獨特的戰艦，因此，遊戲裡的戰艦數將達二百四十艘。除了歐利安海盜外，Interplay也計劃為冰風之谷:寒冬之心推出可由網路免費下載的任務片。遊戲裡有新的冒險、新的法器和新的怪物，當然啦！也有新的地區讓玩家冒險。

沙丘爭霸戰全面開打



Cryo Networks日前透露即將出版的即時戰略遊戲沙丘爭霸戰（Dune Generations，暫譯）的相關消息，這套遊戲是根據Frank Herbert的經典科幻小說改編而成。為了促銷這套遊戲，Cryo Networks特地開始一個官方網站，公佈有關遊戲草圖、遊戲故事簡介、遊戲世界描述、以及問題解答，讓玩家對遊戲有更進一步的認識。

沙丘爭霸戰讓玩家控制一個處於沙丘世界的王國。遊戲的目標是讓該王國成為世界最強大的國家進而控制阿拉提斯星，該星球縕藏有遊戲世界裡最寶貴的物質：香料。玩家能選擇控制三大國王中的一支，每一個國王都能給您不同的遊戲感受。沙丘爭霸戰預計在今年年底上市。

銀河戰場 即將全面引爆



LucasArts Entertainment日前公開即將推出的即時戰略遊戲－星際大戰之銀河戰場（ Star War Galactic Battleground，暫譯）。這套遊戲將使用由Ensemble Studios運用在世紀帝國二的遊戲引擎。玩家在遊戲中將扮演星際中衆多文明的一支。遊戲裡的戰鬥將發生在空中或地面的各不同地點，除了支援單人戰役外，遊戲還支援多人共玩設計。另外還加入了一個劇情編輯器。

遊戲裡將有包括銀河帝國、叛軍聯盟、自由貿易聯盟、Gungans、Royal等六大派系，共有超過三百種不同的單位與建築物。部份戰鬥單位包括絕地武士、突擊部隊、X戰機、鈦戰機、坦克及機器人等。

駭客任務年度遊戲版「加值」上市



Eidos Interactive日前推出駭客任務年度遊戲版（Deus EX: Game of the Year Edition，暫譯）。遊戲最主要的特色是單人遊戲的更新版本，以及一個全新的多人遊戲版本。多人遊戲模式將讓玩家創造並設定角色，以便和其它玩家在決鬥模式下對抗。遊戲將內含一套軟體發展套件，它是程式設計師創造修改任務及3D地圖的工具。除外，遊戲裡也有一片音樂CD，包含了三十分鐘的遊戲混音。

另外，網路日前也盛傳Eidos將會先發行X-Box版的駭客任務二和盜王之王（Thief3，暫譯），就此傳聞Eidos和駭客任務二的設計公司ION Austin，日前一起發表聲明澄清將先發行這兩套遊戲X-Box版本的謠言。

暗黑破壞神 慘遭破壞



消息指出，Blizzard的網站在五月七日遭到駭客攻擊，使得網站被迫關閉。當時上www.blizzard.com的玩家會看到網站宣佈它遭受自稱是「幫派軟體集團」(Bandit' s Software Group) 的攻擊。螢幕上的訊息看起來像制式的IE「找不到網站」(site not found) 的畫面。上面說：「因我們訓練有素的電子猴及地精之力，讓網站癱瘓，這個頁面不能再顯示。」「您現在找的這個頁面無法提供，這個網站可能遭遇到技術難題，或者它可能已經遭到我們訓練有素的電子猴以及地精的劫持，牠們想控制世界。」



少林足球
SHAOLIN SOCCER
PC GAME
獨一無二戰鬥系統
少林足球
開創運動式角色扮演
攪笑電影橋段改編
球員甲



WINDOWS 95/98/ME
pdgame.com
我——阿星，向各位鄉親父老、叔伯兄弟
誠意推介本世紀最過癮的足球RPG電腦遊戲
少林足球
SHAOLIN SOCCER
PC GAME
2001年暑假
強勢、強勁、強猛登場
山西豆腐隊人物草稿
少林足球電腦遊戲
製作絕對認真，
人物設定更是：
生動活潑
維妙維肖
至於少林足球電腦
遊戲的版面設定，
大家有目共睹了，
可謂：
盡善盡美
精彩絕倫
RPG場境彩稿（少林寺）
少林寺
少林足球電腦遊戲
的場景設計，
就更是可與我的美貌相比，
真的是：
精雕細琢
炫麗奪目
研展開發/製作發行
Privilege INFORMATION GROUP CO. LTD.
旭力亞數碼科技股份有限公司
Tel:(02)2657-7156
Fax:(02)2659-9975
e-mail: info@pdgame.com
郵政劃撥：19567132
CENTILLION
協倫科技
I-M
展略科技有限公司
Info-Mission Tech. Inc. Ltd.
授權公司：
星輝海外有限公司



WINDOWS 95/98/ME
pd game.com
六道天書
七月強勢動作
漫畫式RPG


3CD
原著編繪：司徒劍僑——神髓活現，無人匹敵
原著創作：劉定堅——創作奇才，叱吒風雲
六道天書精裝版遊戲＋13本暢銷漫畫書＝原價2159元
超值大贈送
13本漫畫小說
原價1560元
特惠價只要798元
只要您預先訂購
【六道天書遊戲軟體精裝版】
立即搶先擁有－ 心動超值價798元之外
還可免費獲得13本劉定堅暢銷漫畫小說
每本精裝版16開 120頁彩色全頁面
研展開發/製作發行
Privilege INFORMATION GROUP CO. LTD.
旭力亞數碼科技股份有限公司
Tel:(02)2657-7156
Fax:(02)2659-9975
e-mail: info@pdgame.com
郵政劃撥：19567132
協倫科技
ELEVEN
金石堂書店



WINDOWS 95/98/ME
pdgame.com
日本遊戲潮流
新発売
HAND GAME
★進入魅力四射之魔法世界
★對抗黑暗力量考驗你的智商
★可愛的公主等待你的救援呦
公主幻想曲
Princess☆7
旭力亞科技
誠意獻上
2001年6月 超人気登場
台灣總代理發行：
Privilege INFORMATION GROUP CO. LTD.
旭力亞 GAME
旭力亞數碼科技股份有限公司
Tel:(02)2657-7156
Fax:(02)2659-9975
e-mail: info@pdgame.com
郵政劃撥：19567132
CENTILLION
協倫科技
I-M
展略科技有限公司
Info-Mission Tech. Inc. Ltd.
研展開發：
火狗工房
FIREDOG COMPUTER ENTERTAINMENT LTD.



韓流來襲！
敬請期待！
電視版卡通即將上映！
小白狗寶比
橫掃亞洲區—2001年最熱賣的PC GAME....
台灣總代理發行
協倫科技股份有限公司
CENTILLION TECHNOLOGY CORP.,
KiD KiD
HanbitSoft
高雄總公司：高雄市左營區813博愛二路366號28F-3　台北旭力亞：(02)2657-7156　FAX：(02)2659-9975
服務專線：(07)556-3409　FAX：(07)556-0885　台中分公司：(04)2261-5352　FAX：(04)2261-5327
酷蜜網
http://www.coolbee.com.tw



最互動的線上娛樂雜誌！
e-Play
創刊號
線上遊戲情報
每逢5日20日出刊
6/20▶
強力創刊
創刊驚喜價39元
最近好像粉流行"一"什麼的，
像是"壹XX"，"eXX"。
那麼什麼是e-Play?
e-Play就是大家e齊來Play。
生活不用太嚴肅，偶爾也該盡情Play一下吧？
玩玩Game又何妨？看看流行話題也不錯啊。
不管你有錢沒錢、有閒沒閒，
透過最強的網路遊戲娛樂雜誌e-Play，
都可以讓你輕易進出e世界。
就讓每月
五日、二十日出刊的e-Play
帶您成為e時代的Play高手吧！
金庸群俠傳
SCOOP WRITE UP
許譜龍
金庸群俠傳Online
原版光碟+獨家密笈大贈送
大唐雙龍傳獨家試玩
浣花洗劍錄DEMO


八年抗戰
一部撼動人心的戰史經典．一段不容錯過的立志傳奇
大時代的洗禮
小營長如何在硝煙戰火中出頭天
一部抗戰時期的軍官立志傳
戰爭與勳章交織成的詩歌
■ 八年抗戰史實，數十章劇情關卡建構出的悲壯故事
■ 部隊培養，經驗傳承，體會成為超級戰將的樂趣
■ 數十種地形與部隊，戰略戰術的極致運用，克敵致勝的軍事兵典
■ 多線分支的關卡劇情，史實與虛構，讓您自由創造
■ 800*600高解析度，畫面更細緻，特效更逼真
尼奧科技有限公司
Nieo TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北市南昌路二段222號8樓之8 TEL:(02)8369-1235 FAX:(02)8369-2992 http://www.nieo.com.tw/
Nice Play 遊戲網


惡水
HOSTILE
WATERS
ANTAEUS
6月中
來勢洶洶
發誓淹沒你的基地！
前往遊戲基地www.gamebase.com.tw挑戰你的冷靜、判斷，還有膽量！
gamebase
※ 只要你線上購買，就能得到前所未有的『Online games線上遊戲援教誌』創刊號乙本！
※ 每週從『惡水』專屬討論區中抽出一名強者，就能免費得到一套『惡水』遊戲！
Kenzie in control
國內總代理/
Smec 會宇多媒體 台北市100南昌路二段222號2樓
Tel:(02)2367-0168 Fax:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw
Rage



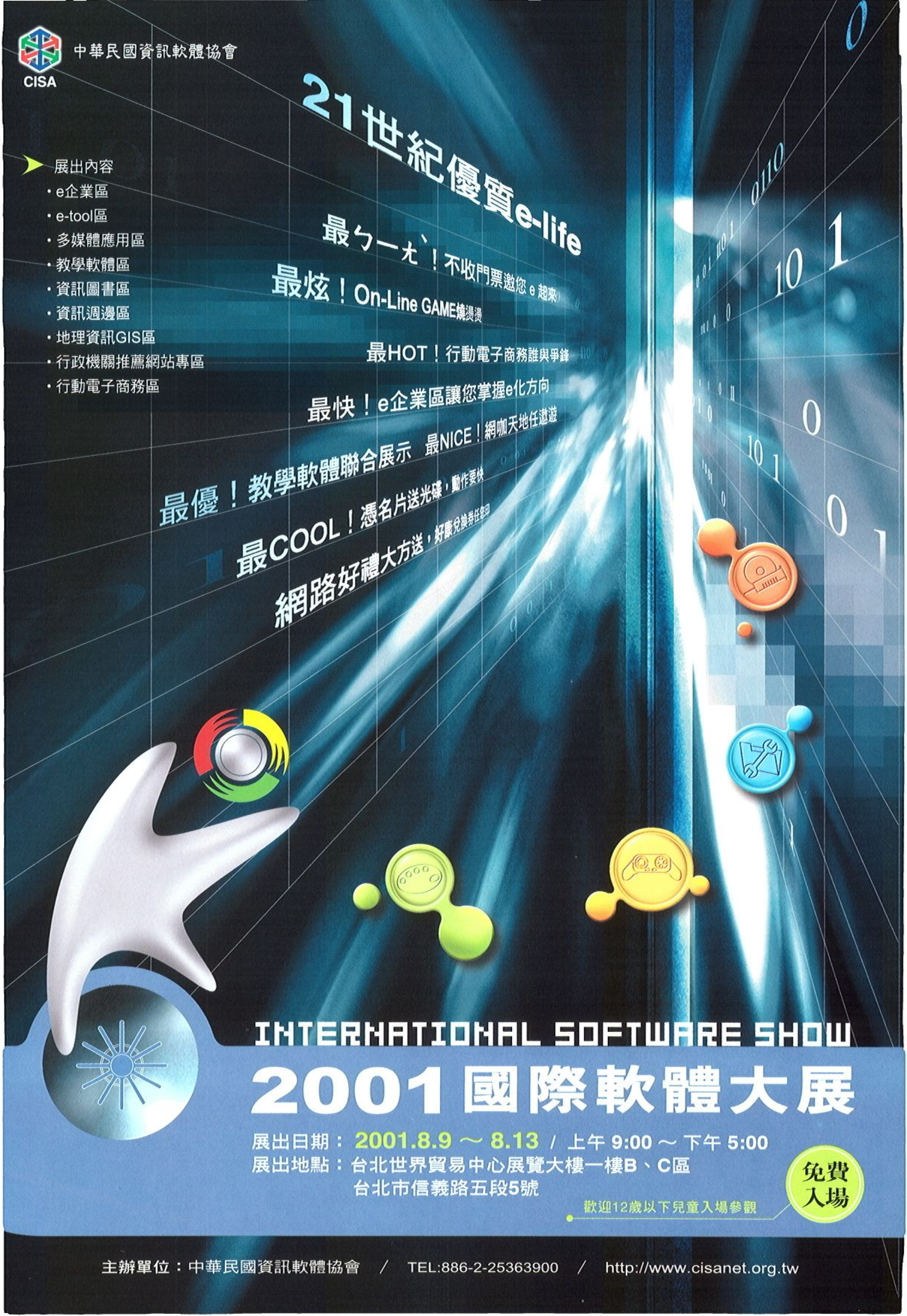
Online Games
只想告訴你Games有多好玩！
線上遊戲援教誌
只想告訴你Games有多好玩！
7月5日下午一點半趕快來到台大校園，
和電玩快打艾力克斯、CS製作群面對面！
詳情請登上www.onlinegames.com.tw
7月6-9日，台北世貿多媒體展現場和校園美女進行「援教」
現場均備有衆多好禮，不用抽獎、免費送給你！
7月1日正式登場，敬請期待
會宇多媒體股份有限公司
Smec
www.smec.com.tw


體驗全新飛行經驗 挑戰未來戰機性能
JULY 2001
7
Air Force New Games
EUROFIGHTER TYPHOON
緊急起飛
Rage
CRI
航空特技團
AERO DANCING F
BRIEFING
～玩家獨享～
寄回抽獎回函
就有机会得到
創刊紀念版哦
T恤
和 超炫飛行
太陽眼鏡吧!
JU.
全面起飛、強力戒備！
國內總代理/
SMEC
會宇多媒體
台北市100南昌路二段222號2樓
Tel:(02)2367-0168 Fax:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw



8月中火力上市！
暑假最驚險的一
帶來最新視覺感受
全中文3D即時戰略遊戲
就此登場！
戰爭與和平
前往遊戲基地www.gamebase.com.tw挖掘更多的秘密吧一
你將發現，最強的，總是最不可思議........
※ 只要你線上購買，就能得到前所未有的『Online games線上遊戲援教誌』創刊號乙本！
※ 每週從『戰爭與和平』專屬討論區中抽出一名強者，就能免費得到一套『戰爭與和平』遊戲！
洪恩軟件
Human
國內總代理/
會宇多媒體
台北市100南昌路二段222號2樓
Tel:(02)2367-0168 Fax:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw


ELENA
MILLENIA
GRANDIA
II 冒險奇譚
傳奇冒險，倒數計時！
國內總代理
Smec
會宇多媒體
台北市100南昌路二段222號2樓
Tel:(02)2367-0168 Fax:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw
eSofnet
eSOFNET CO.,LTD.


CISA
中華民國資訊軟體協會
21世紀優質e-life
展出內容
・e企業區
・e-tool區
・多媒體應用區
・教學軟體區
・資訊圖書區
・資訊週邊區
・地理資訊GIS區
・行政機關推薦網站專區
・行動電子商務區
最ㄅㄧㄤˋ！不收門票邀您 e 起來
最炫！On-Line GAME燒燙燙
最HOT！行動電子商務誰與爭鋒
最快！e企業區讓您掌握e化方向
最優！教學軟體聯合展示　最NICE！網咖天地任遨遊
最COOL！憑名片送光碟，動作要快
網路好禮大方送，好康兌換券任您印
INTERNATIONAL SOFTWARE SHOW
2001 國際軟體大展
展出日期：2001.8.9 ～ 8.13 / 上午 9:00 ～ 下午 5:00
展出地點：台北世界貿易中心展覽大樓一樓B、C區
台北市信義路五段5號
歡迎12歲以下兒童入場參觀
免費入場
主辦單位：中華民國資訊軟體協會 / TEL:886-2-25363900 / http://www.cisanet.org.tw

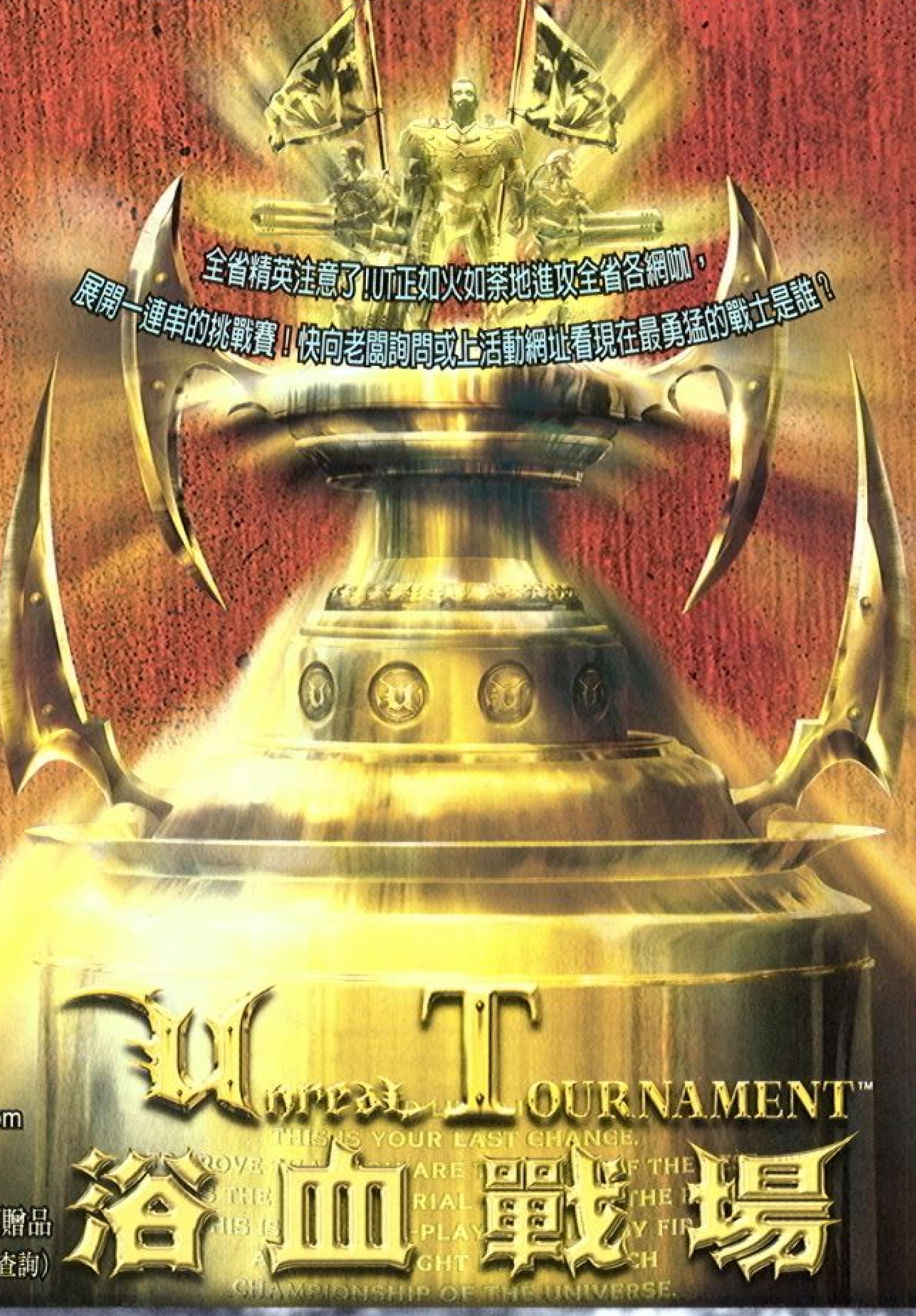

和平の曙光
Gleam Of Peace
最多女生的網路遊戲
第一套進軍日本的網路遊戲，免光碟，上網免費試玩15天
http://GOP.XPEC.COM.TW

連線對戰的廝殺快感~
給你『羅素克洛』英雄般的魅力！

開戰囉！

「UT浴血戰場」全省網咖對戰賽

全省精英注意了!UT正如火如荼地進攻全省各網咖，
展開一連串的挑戰賽！快向老闆詢問或上活動網址看現在最勇猛的戰士是誰？



Part 1~

活動資格

是UT浴血戰場的勇士

活動條件

一張UT對戰卡50點

活動方式

請向網咖老闆申請開局對戰

活動模式

多人死鬥混戰/突擊佔領模式/..

活動網站

www.tw.infogrames.com

活動洽詢

(02)2717-0777分機23

e-mail:service@tw.infogrames.com

贈品獎項

感謝所有合作之廠商提供之相關贈品

(詳細贈品兌換資料，請上活動網站查詢)

Part 2~

UT網頁設計大賽

自認爲是網頁設計高手嗎？

自認爲很了解UT嗎？

自認爲沒有人可以做出比自己還要好的網頁的高手中的高手！！

速至活動網站報名，即可獲高額酬勞喔！

國內代理

英寶格股份有限公司 Tel:(02)2717-0777 Fax:(02)2545-6060

網咖經銷

寶網電子商務股份有限公司 Tel:(02)2371-1656 Fax:(02)2371-1659

活動網站

www.tw.infogrames.com



王牌威龍
一手掌控六位英雄，豪邁智取魔鬼戰將
「友善的巨集操作」
手忙腳亂、不知所措是你玩其他策略遊戲的常態! Desperados 快捷組合鍵讓你輕易掌控六位英雄的行動。
「多種闖關方式」
技能不足的夥伴，如何出奇不意的偷襲敵人???
十八般武藝樣樣精通就是這六位英雄的
「超強的人工智慧」
不知下一步要做什麼的敵人，你會害怕???
「無盡的任務」
遊戲製作小組將透過網際網路，提供新任務讓玩家免費下載。
DESPERADOS
Wanted Dead or Alive
英寶格股份有限公司
Infogrames Taiwan Limited
台北市民權東路三段144號13樓1521R
Tel : 02-27170777 Fax : 02-25456060
www.infogrames.com
五月底牛仔出場萬夫莫敵
全省各大賣場均售


edge of chaos
INDEPENDENCE WAR 2
星際爭霸2-終極危機
NAVY
「太空經營模擬」
故事主軸將隨著任務的進行，慢慢呈現在你的眼前.
運轉不停的動態銀河；商業繁榮的星系，不會因為你的離開而停止！仍舊進行貿易活動.
「自由度高的操作系統」
組裝自己心目中的無敵太空船；友善的介面，不用頭痛去背按鍵
真實物理原理；體驗無重力的銀河系；讓你親自體會操作太空船的快感
「網路連線」看誰是星際霸主
INFOGRAMES
英寶格股份有限公司
Infogrames Taiwan Limited
台北市民權東路三段144號13樓1521室
Tel : 02-27170777 Fax : 02-25456060
www.infogrames.com
華彩軟體 SOFTCHINA
PARTICLE SYSTEMS


【活潑生動關卡設計】
立體超大型蘑菇塔、騰空立體球、大支螺絲釘等,新奇的設計任你想都想不到
3D小精靈是跳遠高手了~
不管是路上的小野豬、大滾石、或是「鬼」都不怕啦！
【跳躍精靈多變化身】
搭配無敵吸力鞋
就可攀岩走壁橫行無阻啦
3D小精靈
PAC-MAN
Adventures in Time
MEDIEVAL BONUS
RAINBOW HIGHLANDS
PREHISTORIC SUPER BONUS
A HEAD FOR HEIGHTS
【多人連線逗趣玩法】
炸彈響禮：拿到炸彈的人可不要以為有好康的事發生,時間一到你就知道囉！
3D特惠價
299元
6月初全省各大電腦賣場、3C通路及便利超商均售
namco
INFOGRAMES
英寶格股份有限公司
Infogrames Taiwan Limited
台北市民權東路三段144號13樓1521室
Tel：02-27170777 Fax：02-25456060
www.infogrames.com



ㄅㄨ.! ㄅㄨ..! ㄅㄨ...! 大家一起來賽車吧!!!
藍色小精靈
[風行全球的卡通人物]
老爹，小美麗，小畫家，小搗蛋，小聰明等等都是大家耳熟能詳的藍色小精靈，他們這次帶著自製賽車，要跟你一較高下，看誰是NO.1
[魔法精靈的世界]
一直跑的賽車有什麼意思？注意小精靈們的獨特武器，他們可是會毫不留情的使用這些武器,當心一趟賽程跑下來,變成了灰頭土臉的最後一名。
[獨一無二卡通動畫]
小精靈卡通大家一定都看過，但為321Smurf特別製作的卡通只有在賽車勝利後才看得到喔!
© Peyo
華彩軟體 SOFTCHINA
INFOGRAMES
英寶格股份有限公司
Infogrames Taiwan Limited
台北市民權東路三段144號13樓1521室
Tel：02-27170777 Fax：02-25456060
www.infogrames.com


鬼屋魔影4
ALONE IN THE DARK™
THE NEW NIGHTMARE
保證每30秒讓你尖叫一次～
「超強的光影效果」
黑夜中步步為營也抵擋不住魑魅魍魎突襲的恐懼；小心你的手電筒所照之處，出現意想不到的東西！！！
「聰明的怪物AI」
拐個彎以為怪物就不會跟上嗎？鬼屋魔影4可不會只有如此的能耐，緊追不捨是牠們的特色，就看你的智慧與反應要如何解決牠們了！
「加値的劇情發展」
男女主角雙支線情節發展，各使用不同武器系統，全場只有少數地點和劇情重複，讓你享受雙重的恐怖！
【豪華精裝版】
3片CD遊戲光碟+完整攻略本
6月底全省各大賣場同步上市
『數量有限・敬請把握』
INFOGRAMES
英寶格股份有限公司
Infogrames Taiwan Limited
台北市民權東路三段144號13樓1521室
Tel：02-27170777 Fax：02-25456060
www.tw.infogrames.com
華彩軟體 SOFTCHINA
DARKWORKS
GAME DEVELOPMENT STUDIO

專題企劃

Line up!

暑假Online Game大點召!!



▶ 又是一年一度的暑假！在長達二個月的假期裡，你可有什麼計劃？是上山下海痛快玩樂一番，還是找個地方好好充電遊學一趟？不過，不管是上山下海或是出國遊學，除了有閒還得要有錢呢！要是銀兩缺缺可是那裡都去不成唷～

▶ 有閒沒錢或有閒不想花錢的讀者們別發愁，只要買了這期雜誌，你就不用再煩惱了！該想的本刊都替你們想到，該要的也都要到了！本期的專題企劃「暑假Online　Game大點召」，讓大部份的Online　Game不但看得到也玩得到，最重要的是－完全免費！真的免費，請往下看：

▶ 沒玩過Online　Game?　那你真的有點落伍了，什麼！連「天堂」都沒聽說過？那「落伍」兩字己經不足以形容您的偉大了，您簡直是奇葩，是五百年不世出的奇才，認識你是我們永世的幸福，因為你一定是第一次買我們家的雜誌！在此非常感謝，也期待您再次光臨！

▶ 不發行Online　Game？那你們公司真的好像有點落伍了，現在還剩那家有名的公司不發行Online　Game？人家有名的公司都在急著卡位搶市場，就怕沒人來玩耶，所本刊才有那麼多免費的優惠可以提供給讀者們，不信？叫它們立正站好點名給你瞧瞧，Line　up！

1. 金庸群俠傳Online正式版光碟一片與100點非儲值點數，再加上點數卡收集簿一本！
2. 瘋狂坦克完整版光碟一片，據說可以免費玩到八月，「據說」是因為需以廠商正式收費時間為準。
3. 創世霹靂正式版光碟一片，這個更厲害了，「據說」可以免費玩到十月。
4. MegaDisc還收錄有大富翁拍賣王、上帝、幻獸魔石等Online　Game哦。
5. 配合天堂奇岩城即將開幕，舉辦天堂試煉活動，只要通過試煉，就有機會得到150點的橘子時數卡！



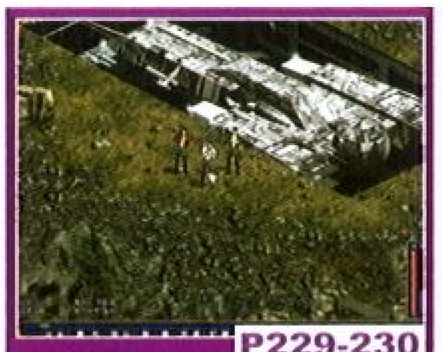
P217-219
金庸群俠傳Online



P220-223
創世霹靂



P224-227
天堂



P229-230
紅月



P230-231
瘋狂坦克



P232-233
和平的曙光



P234-235
網路三國

怎樣？就算是有閒沒錢也夠你過一個十足Online Game假期吧！相關的遊戲報導內容請參照後頁。

金庸群俠傳 Online

滿足你對金庸世界的無限想像　【飛雪連天射白鹿　笑書神俠倚碧鴛】

修行練功秘訣大曝光

繼前兩期本刊連續報導《金庸群俠傳 Online》的遊戲概況及門派資料之後，本期將再公佈更深入的行走江湖秘訣及秘技修練法門，如果想要過關斬將、稱霸武林的玩家們，可千萬別錯過了以下的內容喔！



▲日夜交替的真實武俠世界

創造心目中的角色

一般 RPG 在創造人物角色時，最重要的就是初期的屬性；這些屬性數值不僅會影響人物剛開始進行遊戲時的表現，也會決定其往後的發展，所以再創造時得注意人物屬性的分配。以下是各種屬性的說明：

臂力：臂力越大，在攻擊時造成的傷害力將越大，所能背負的物品就越多。

膽識：膽識高的人在戰鬥中會得到較多的攻擊加成，但相對地會減低防禦能力。

悟性：學習、修習武術等各種不同的事物的參數，數值越高，學技能所需耗用的學習點數就越低。

福緣：換句話說就是運氣。運氣好，很多事情便可以順心如意地完成，運氣不好時甚至永遠無法觸發某些事件，像是與風清揚相遇而學得獨孤九劍等特殊際遇。

定力：影響玩家在戰鬥之中化解對手招式的參數，定力越高，便越能看清對手的攻擊；當定力高到一個程度時，甚至可以進行反擊。

機敏：角色的平衡性、方向感、靈敏度。機敏高的角色除了速度較快之外，戰鬥時迴避的成功率也較高。

根骨：限制玩家體格的發展及練武的基準，會影響可學習的武功種類，也會影響日後生命力的上限。

至於一般 RPG 常見的 HP 、 MP 等，為了配合武俠遊戲的特質，遊戲中將以下幾種來取代，這些數值會隨年紀及屬性增加時逐步增加。

精　：精力，影響使用力量的數值。當沒有精力的時候，便不能作任何的行為。相當於一般俗稱的體力。

氣　：氣力，就是一般所說的生命力，當其呈現負值時便會死亡。

神　：精神，與學習、修行相關的數值。當精神下降時，學習及修行的成功率也會下降。當沒有精神時，便會無法進行學習及修行。

內力：玩家角色的內力值。於使用武功時會消耗，可以經由打坐來進行　回復。打坐時會消耗氣力。

另外人物還有陣營及殺氣等特殊屬性設定，其中陣營代表人物的善惡，將會影響玩家所能加入的門派、可執行的任務及其他 NPC 對該人物的觀感；而殺氣高出一定的程度時，該人物會自動與接近自己的其他人物發生戰鬥，有時玩家還無法自由控制（北歐神話中的狂戰士？）



▲遊戲介面皆為彈跳式出現



▲金庸世界之知名場景不斷呈現



自由創造出與眾不同的獨特角色

《金庸群俠傳Online》涵蓋了武俠大師金庸的十四本武俠小說，以其小說中的人物及背景為主軸，共有近千名小說中的人物，因此玩家在拜師求藝之際，除了能自由選擇不同門派，學習各類的內力、外功、輕功等武學之外，亦能搭配各式兵器的武功招式，因而細分為：棍法、刀法、劍法、鞭法、刺擊術、搏擊、格鬥、拆招御力術、輕功、槍法、陣法、閃避術、內功心法、暗器、毒術、醫術等各項，因此玩家可以依照自己的喜好，創造出心目中的武林大俠、神醫名宿，甚至是威震武林的一代魔頭。

在這些包羅萬象的武功心法之中，也有難易之分；簡單的武功可以輕易有成，但想要稱霸江湖仍嫌不足；艱澀難學的武功或許曠日廢時，但練成之後將卻能蓋世無雙。必須特別注意的是，玩家雖可自由選擇各派武藝，卻很難集各家門派武功之大成，因為在遊戲之中，玩家最多只能修練十六種武術。

俗話說得好：修行練功雖然有八萬四千種法門，但一門深入往往較縱覽各家門派更能有所成就。在遊戲設定中，只有相關的武功才能相輔相成，否則反而有阻滯；比方說，修練劍術過程中如果還修習刀法，那麼劍術可能達到爐火純青的地步，但刀法卻難以突破；若是刀法修習到登峰造極時，則劍術將可能無法修練至同樣最頂尖的等級。不過有些武功如拳法、掌法則屬於能相輔相成的種類，也因此在遊戲中有高達幾千種不同類別的武功心法，要找出適合修練的武功，就有待玩家仔細研究了。



▲百種金庸筆下奇物，這兒都有！



▲屬性對練功餵招有相當的重要性



▲山洞中也許可找到不傳之秘笈哦！

人在江湖時不可不知的求生法門

《金庸群俠傳Online》描述的是一個真實武俠世界，玩家所扮演的武林高手或許威震武林，但肚子餓時一樣要吃飯，所以遊戲中也設計了許多生存技能及職業，讓玩家得有一技之長賴以謀生。

為了能夠更寫實的設計出職業的功能，在金庸中將職業技能分為：砍木、木匠、織布、裁縫、獵人、採礦、打鐵、鑄劍、農夫、捕魚、廚師等諸項。所有職業都可以按照玩家自己的意願來選擇，因為行走江湖之際、自營生計可也是非常重要的生存之道。已經進入門派拜師學藝的玩家們，也千萬別只顧著修練武功，而小看一些不起眼的日常技能，如：農耕、砍材、挑水、煮飯、讀經、漁獵等，這些練習都與諸位的各種必須修行值息息相關呢！



▲除了習武練功，還必須擁有一技之長



生死一瞬間

終日在江湖闖蕩，過著刀口舔血的日子之玩家，總有一天也會命喪他人之手；不過還好，這畢竟只是個遊戲，所以玩家還是有機會復活的。只是為了讓玩家更愛惜自己寶貴的性命，所以人物一旦掛掉，除了會回到村莊之外，還會損失一級的武功技能！一開始人物少了一級還不算什麼，但如果等級已經很高的話，這一級要練回來的時間可就不得了了！



◀山野林間與盜賊狹路相逢



▲戰鬥中仍可以喊陣對話、呼朋引伴

另外人物死亡後，身上的所有物品都會保留在屍體之中，只要在限定時間內衝回命案現場撿屍體，通常都來得及，但如果是在偏遠的荒山野外或深不見底的迷宮深處，那就麻煩了，因為一但超過時間，那屍體跟身上的所有物品就會消失囉！所以出門最好有個伙伴照應，到時還有個人幫忙收屍（一起掛？那就歹勢啦！）

武林至尊捨我其誰

「華山論劍」是金庸筆下最令人震撼的經典場面，無論是東邪、西毒、南帝、北丐，凡是江湖成名高手，皆難免捲入這場武林第一人之爭。為了讓遊戲中的玩家們也能一償豪情壯志，來個一舉成名天下知，遊戲製作小組將特地在固定的時間及地點舉辦「武林大會」，凡是等級、屬性符合資格的玩家，都可以來共襄盛舉。

在遊戲中，武林大會的進行將以分組的方式進行比賽，並採取淘汰制度，優勝者將可以得到該伺服器中唯一的神兵：有可能是號令武林的屠龍刀、也可能是與之爭鋒的倚天劍、也有可能是五毒教鎮教之寶金蛇劍、或是丐幫的幫主信物打狗棒，有關的詳細內容還是個謎。獲勝的人將會被尊稱為「武林盟主」，同時也會得到此一神兵利器。

由於武林大會的獎品只有一樣，若在武林大會之前玩家未繳交回去，系統將會強制收回以避免向隅。比試中並沒有限定玩家可以選用的武器，是故可以用刀、用劍、用槍、用掌、用棍，並沒有任何限制。當武林大會過後，若獎品的得主在對決中不慎被其他玩家擊敗，則此一神兵利器會落入挑戰者的手中；當下一次的武林大會時間來臨時，該樣武器一樣會被武林大會收回，當成該次武林大會的獎品。



▲華山之巔，群雄論劍

身入佛門便得遵守清規

既然是武林背景的連線遊戲，武林中的各大組織門派自然有舉足輕重之地位。玩家不僅能在門派中修練武功、生活技能及等級，而且更高深的武學都得在遊戲中特定的門派中才能學得。所以一般武林中人多少都會加入某個門派或組織，以免孤身闖江湖而橫遭不測。

不過這些門派可不是慈善事業，各組織門派通常都有一定的教規或戒律，若玩家不遵守這些門規，甚至欺師滅祖的話，輕者逐出師門以示懲戒，重者將引起人神共憤、天下得而誅之！所以身為名門正派的玩家要濫殺無辜，身在邪派卻違抗教令妄救好人的話，可要三思後行，不然好不容易修練而成的一世英名（或惡名）便付諸流水了。



▲正邪門派任君加入



談到霹靂布袋戲，相信對所有的身在台灣的人來說，已經是耳熟能詳的東西了。從錄影帶開始，跨足電影、漫畫、遊戲等等不同領域，其受歡迎的程度可見一般。說到網路遊戲，可是最新最流行的天之驕子，無數的玩家們化身為虛擬人物，在遊戲中享受著他們的愛恨情仇，自由、毫無限制的遨遊於虛擬世界中。現在這兩項都受到大家喜愛的娛樂結合成了全新的國內自製網路遊戲「創世霹靂」，相信對玩家來說是一個令人振奮的消息吧！本刊在這一期附贈了『創世霹靂』測試光碟，讓期待已久的玩家們率先體驗一下霹靂在線上的魅力。現在就讓我們來了解一下『創世霹靂』這個令人矚目的網路遊戲的內容與特色吧！





玩家身處於霹靂場景之神陽渡口

千萬戲迷化身霹靂中

「創世霹靂」最吸引人注目的，莫過於在遊戲中，玩家可以扮演自己，活生生的出現在霹靂之中了。不過霹靂系列布袋戲是一個內容龐大、劇情錯綜複雜的故事，光是錄影帶的發行就有700多捲，要把它的精髓融入設定上必須是同一時空且多線發展的網路遊戲之中，是一件很不容易的事，因此在遊戲中主要的劇情就必須有所取捨。

在經過製作小組審慎的推敲後，將遊戲中主要的故事背景是取決在霹靂系列的高潮：天魔錄封印被破，武林群魔亂舞、生靈塗炭，外有中原與魔域衝突，內有野心家圖謀不軌；水、火、風、疫四大魔頭以無辜百姓生命威脅素還真，素還真會否因此妥協？創世狂人能否割捨師徒之情、雲廬劍僧能否捨棄肉身，以成就一代佛門高人一頁書的重生呢？中原群豪是否能順利攻破長城？引發爭奪戰的九本真經到底隱藏著什麼樣的秘密？以上的這些疑問，將讓玩家在遊戲中尋求答案。





晏定邦遊戲中之造型





莫召奴遊戲中之造型

玩家身處的世界



苦境的次元大地圖

由於一般玩家在初上線的時候，所扮演的並不是霹靂中的角色，而只是一個名不見經傳的小人物，距離要這個世界的英雄人物可還有一大段距離，所以大家不可能是住在琉璃仙境或是雲渡山吧！因此製作小組為了創造出玩家的世界所在，在參考了中國古代的許多文獻，設計出了以中土冀州為中心，加上周圍其他八州構成的苦境的次元，做為玩家在霹靂世界中的主要活動地。而在每一州中則有若干城市，玩家會出現在這些城市中，並可進行交易、探索等動作！而霹靂故事中角色及場景，則散布在九州中的各地，待玩家已有一定實力後即可出外尋訪了。除了在霹靂布袋戲中有出現的角色外，製作小組還以山海經為藍本，創造出各種天馬行空的怪物存在於這個世界中，增加了玩家在練功時的樂趣。

各種奇怪的生物、怪物設計



羆　妖　文　比翼



多樣化的任務導向

遊戲中的村莊場景





村莊場景之二

玩家在『創世霹靂』的世界中，平常除了練功成長、結交五湖四海的好友外，當然也少不了與霹靂的人物化身的NPC共同經歷的劇情囉！目前規劃的任務劇情素材，大多取自霹靂雷霆這個單元。玩家可以和素還真等衆人一起破血肉長城或是守在琉璃仙境對抗魔兵的侵略；也可以與小還真、小無欲等人圍戰四飛天，充分的享受與霹靂中主角四處征戰的快感。除了配合霹靂雷霆劇情的任務外，遊戲中也有設計了像是特殊節日、秦假先風格等等各式各樣不同風格的隨機任務，目前已設計出來的任務總共就有六十種之多。更重要的是由於「創世霹靂」是由國人自製研發的，所以在日後可以隨時輕易地增加更多的任務，讓玩家在戰鬥廝殺之餘，也可以體會解謎所帶來的另一種樂趣。



■大野澤中的小沼澤

盡情學習霹靂絕世武功



龍王魟

龍王魟的連續動作

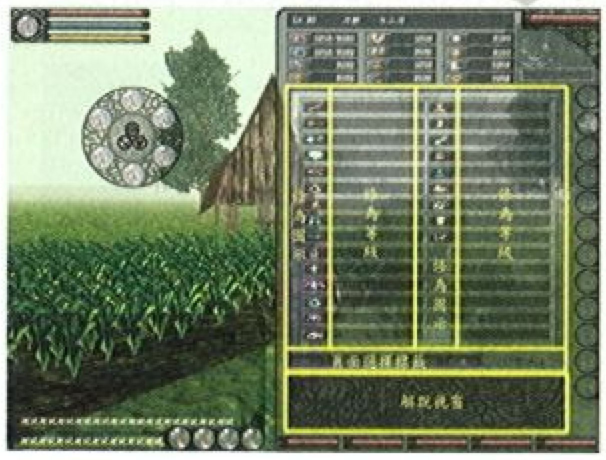
在肉弱強食的武林世界中，非有一身好武功才足以自保，並進而成為人人稱頌的大英雄。在創世中的玩家們，隨著功力達到一定程度之後，便可以向固定的NPC學習一些較低階的招式了。而等到玩家進階到更高等級，便有機會學習到霹靂中曾出現的各種絕招了，到時候使出像「怒火燒盡九重天」、「千里碎腦神音」等霹靂招式，可真是會玩家大呼過癮。在遊戲中玩家一旦決定要修練，該招式便會出現在招式欄上，每一種招式會隨著使用的次數及修練逐漸累積經驗值，並提高等級。不過要注意的是每一個角色所能學的招式上限只有八招，如果已經學滿八招後，還想學其它招式，那就必須找特定的NPC自廢武功了，自廢武功可是會使其它招式的經驗值也跟著降低的，因此初期在選擇招式時可要想清楚，以免到時候得不償失！



武功招式的介面，只能選擇 8 招

格鬥與集氣系統的戰鬥設計

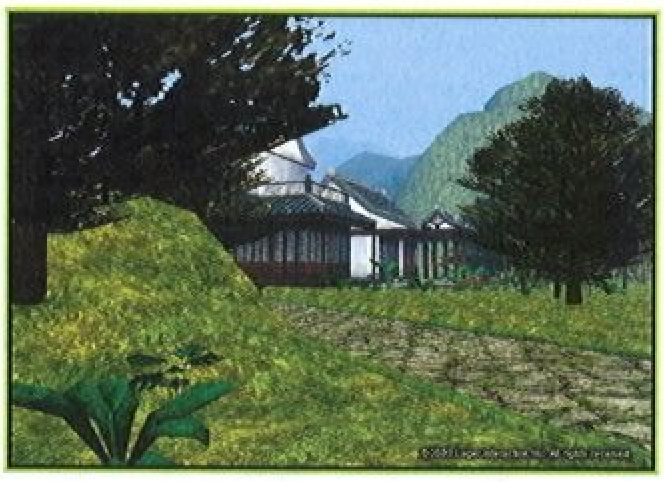
在遊戲的戰鬥方面，「創世霹靂」可說是別出心裁，以格鬥以及集氣兩大系統為主，將中國武學的精髓表現的淋漓盡致。當進入戰鬥之後，玩家可以運集內力以發氣攻擊遠方敵人；或是在近距離搏鬥時，採用格鬥模式一決生死。因此玩家在學習武功招式時，也會分為格鬥系和集氣系兩種類別。格鬥系招式適合近身的攻擊，招式的威力取決於玩家的攻擊力與敏捷，玩家也可以自己決定要在招式中灌注多少內力，以十成功力打出格鬥招式，就會造成十成的傷害，但是內力也會大幅消耗。集氣系招式則可造成遠距離殺傷力、群體殺傷力，遊戲裡除了生命值、魔法值外還多了一個集氣表，在戰鬥時只要使出集氣招式，角色就會開始集氣，集氣完畢後發出絕招，放出招式後利用各種聲光特效表現，讓玩家驚懾於魄力的畫面。


修為與集氣系統之介面


掠食者的連續動作

全3D製作的場景

3D畫面流暢性佳



一望無際的灣南平原

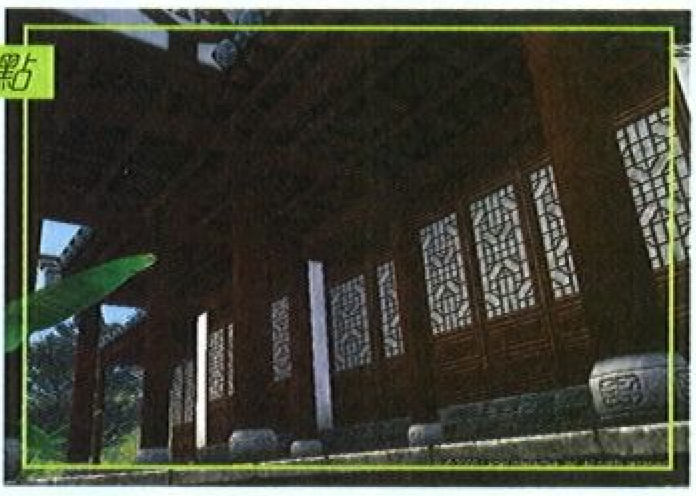


第一人稱視點之介面





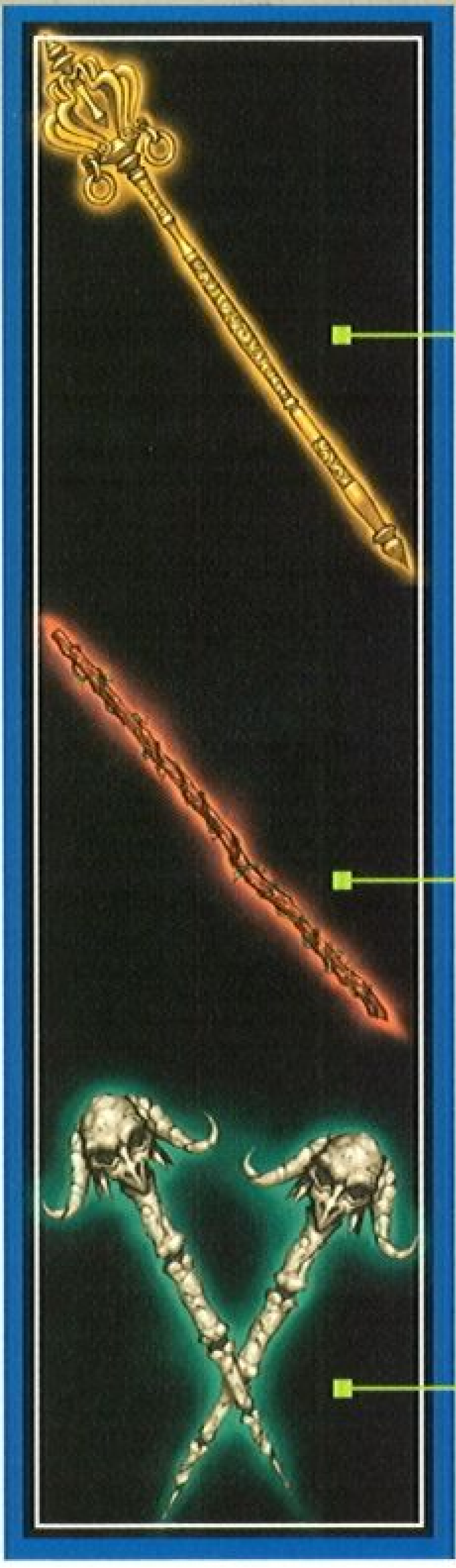
兩種不同的遊戲視點



在「創世霹靂」中，不論是場景或是人物的造型，全部都是以3D製作，立體圖形化的場面，讓人看起來震撼性十足。在遊戲中玩家可以透過滑鼠來改變遊戲畫面的視點，使得整個畫面看起來，和目前常見的45度俯角擬3D遊戲有很大不同。當玩家站在懸崖前的時候，可以仰望天際白雲，也可以俯看山谷逝水，視角上的轉化完全自由。玩家可以使用第一人稱視點；也可以使用像是電視新聞中攝影機跟拍的背追式視點，自由的遨遊在遊戲所駕構的虛擬世界中。

而比起一般的3D遊戲令人詬病的貼圖粗糙問題，「創世霹靂」更為人所稱道的是它畫面更為的平滑擬真。配合上目前顯示卡技術的進步，一般影像處理速度貼圖數量由原先能處理的一百多面，跳升至將近一千面，故所有的人物、場景與物件都比以往的3D遊戲更加的細緻，而製作公司方面也將圖片撥放的速度從原本的每秒八張提高為每秒二十四張，也大大提高了動作的流暢度。相信精彩的效果，一定會讓玩家感到驚豔。

霹靂炫麗特效重現



特殊的武器設定
- 地藏金錫
- 蒐絲棍
- 鬼頭棍

在霹靂系列布袋戲中，人物在施展武功的特效表現，可說是其一大特色，有鑑於此，施展武功時的特效畫面也是「創世霹靂」中非常強調的一個重點。在以往大部分的RPG遊戲的特效大多固定寫在程式裡面，使得秀出來的效果多半過於單調、不具變化。而經過製作小組的再三改良，在「創世霹靂」中的特效動畫則是以所謂的特效編輯程式所寫的，因此所有的特效只需改變編輯程式裡的設定，就會出現另一種特效場景，使得遊戲在特效的變化上豐富了許多。例如：玩家從手中射出一把劍攻擊敵人的畫面，只要在特效編輯程式中改個設定，劍就能從一把變成三把，甚至還可設定劍的行進方向，這樣的修改，大大的提高了特效的多變性，也使得遊戲在特效方面所展現出來的效果，足以和原著匹敵。想想看當玩家在進行集氣、特殊攻擊時，每一招都有獨有的特效畫面，就好像在玩大型電玩的對打遊戲一樣，令人感到萬分刺激。



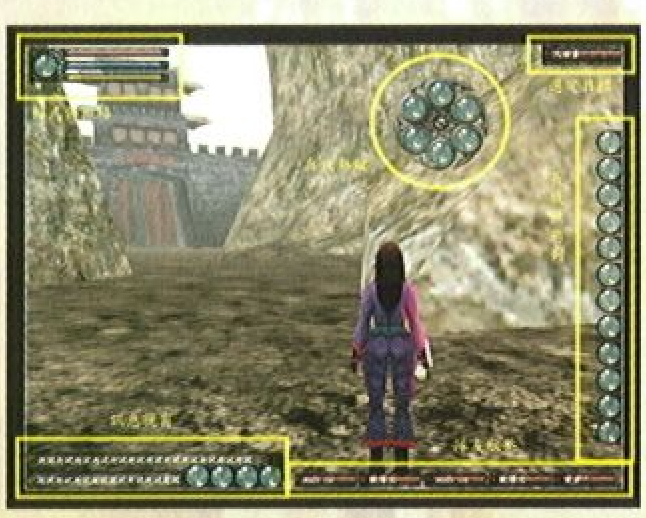
樹洞人之前後造型

圖形化操控介面簡單好上手

在操作的部分，有鑑於目前線上遊戲操控介面通常是功能強大，但是卻流於繁瑣複雜，讓許多新玩家玩起來手忙腳亂，常有不知如何下手之困。因此「創世霹靂」捨棄繁複的多層選單系統，將所有功能單純化，並且全部予以圖形化，玩家們只要看看圖形，用直覺性的想法聯想，就可以輕鬆的在線上霹靂的世界通行無阻了。除了方便玩家操控的圖形化介面外，在遊戲中同時也提供快速鍵盤對應，讓早已熟悉操作的高手，能夠更快速方便的進行遊戲。在遊戲中畫面上的操控盤設計也非常特別，採用圓形的玻璃球設計，每個盤中有六個球，而球中的圖形全是Flash狀態，也就是說如果你擁有可以發出火球特攻的能力，就會在畫面上玻璃球中，看到一團火焰正在熊熊的燃燒著，而不只是一個不會動的火焰圖形而已，這樣子的設計不僅讓玩家便於操控，更有賞心悅目之效呢！



漫天白雪的隱土荒原



完全圖形化的介面



天堂　奇岩城的誕生



撰｜阿雷斯

小小前言

好久囉！久違了的天堂，自從我家克難小公主默默不常玩天堂之後，我也跟著對天堂淡了下來，但可還沒落魄到賣裝備、帳號，有時還是會上去跟以前的盟友聊個天什麼的（好想念戰神的雲蹤盟友們，你們過得好嗎？我和默默都很想念你們的Q_Q），很多人也是這樣的吧！就留個光身子的人物純哈拉也是挺好的…。

說說一些感觸，這不是今天的主題，主要是要介紹一下大家所關注的『奇岩城』（網路上有些人翻譯成基連城，現在名稱已經正式確定了）的消息。或許已經有很多人從網路上一些比較大的網站上得知在韓國的奇岩城的相關報導，我就來問些大家所關心的細部問題吧！只可惜橘子剛完成測試伺服器沒幾天，對於遊戲的內容還不是很清楚，所以橘子的測試人員對於我的詢問是一問三不知，唉～也無法為各位帶來什麼內部情報了。

其實一些小問題是足以改變整個天堂的生態的，例如前陣子5月10日的1.54小改版，肥肥的錢變得超少又難打，促使地監四樓以下人跡罕至，整個人潮都移往眠洞四樓（龍谷地監三樓）及龍之谷入口，這與先前可以在地監逛大街的情形相比實在是天差地別，就只肇因於這小小的設定改變。其他像是怪先打寵物的問題也是會讓整個天堂生態有很大的變化，這我就不多提了。在小編我完稿前一天，我接到消息某韓國雜誌所報導的奇岩城解析就報導得非常詳盡，我想報的東西裡頭通通有，只不過來不及翻譯了，遺憾。

※感謝十字軍網站的大力協助，以及戰神伺服器的Nue大大提供地圖，萬分感激。只可惜了地圖無法來得及為各位標上各商店所在位置，都是水果的緣故>_<。十字軍這個網站是我覺得天堂資料滿豐富的一個網站，歡迎大家蒞臨。

http://kiss.to/lineage



大陸全圖（十字軍資料提供，由戰神的Nue製作）

奇岩城的歷史背景

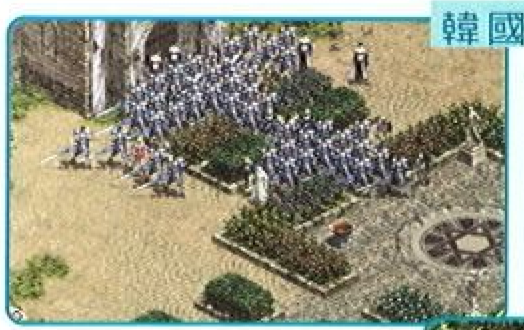
奇岩城是王子特羅斯的成名之地，也是血盟的守護騎士開始聚集之地。由於當時正在進行騎士淘汰賽，特羅斯王子正好行經此地，並加入了這一場戰鬥，這也是王子一戰成名的地方。奇岩城雖然只包含一座城和城外的村莊，但城內的場地是大得嚇人。賽狗場、商店街、血盟小屋將滿足玩家買與賣的所有需求。奇岩城主是商人出身的，販賣和交易就是這一個領地的特色，所以在奇岩領地的物流相當地活耀，所以奇岩城可喻為天堂有史以來最多有錢人聚集、版圖最美、最可以滿足玩家所有慾望的權力之城。



奇岩城中的花園，漂亮吧！



奇岩城內城的大廳，比起肯特或風木都大得太多了，連倉庫都還有專屬的房間呢！



韓國攻城當天擋門的情形



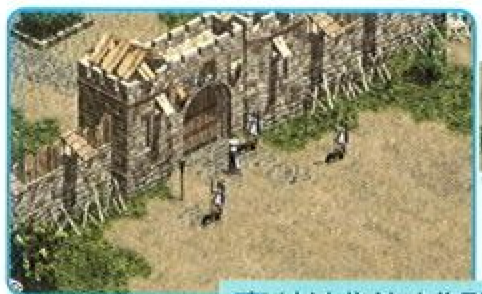


奇岩城之城堡與現有的肯特城或風木之城比較起來不同之處相當多，奇岩城具有2 個外城門和3 個內城門，此原因是為了給攻擊則較有利的關懷。小編我在前幾天經由某站連結到韓國的官方網頁觀看了韓國伺服器攻打奇岩城的景象，那場面聲勢之浩大比之新伺服器開張時攻三城的場面有過之而無不及，屆時當橘子開放奇岩城的時候，攻城場面會更為浩大的。

PS：據截稿前資料，奇岩城開放時間為7 月9 日晚上12 點半，如有變動以橘子公佈為主。

奇岩城的歷史背景







奇岩城的城門頗多，防守的人可要多費心了



奇岩城景觀(十字軍資料提供)

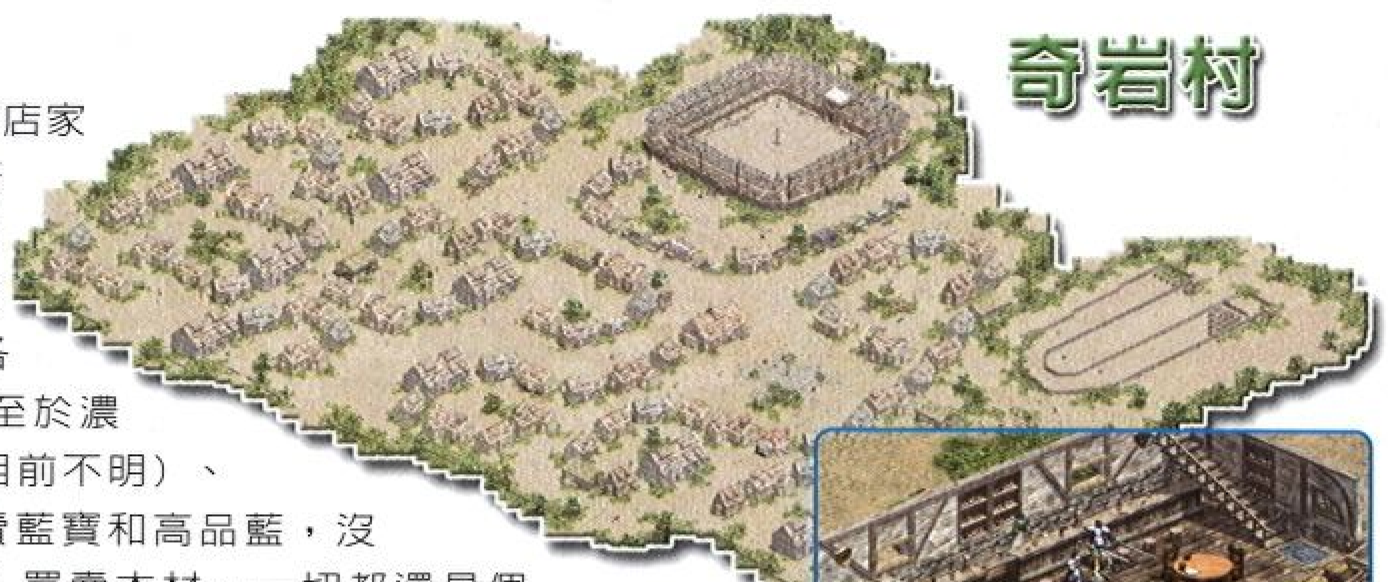
新興交易貨品集散地--奇岩村

村莊是奇岩城的生活命脈，由於著重在經濟流通和物品的交易，所以在奇岩村莊內，各種的商店統統都有，而且還有一些稀奇的商店哦(傳聞中的武、防卷商店？)！以下就一些橘子公佈的建物做介紹。

商店街

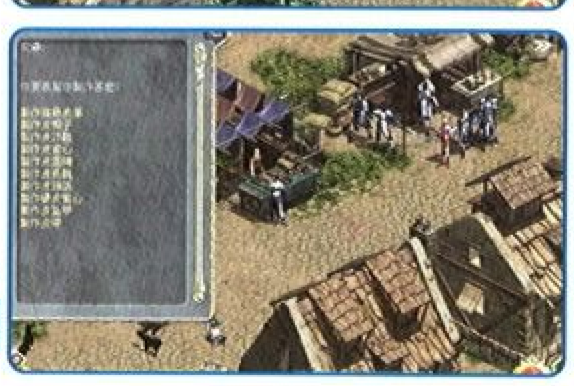
在奇岩村的商店街中有許多店家(位置在競技場下方及下方的廣場下面)，有皮革店(可買賣高級皮革)、布料店(可買賣各種顏色的布料)、藥品店(可購買各式藥水，新增了濃縮的藥水，至於濃縮與非濃縮的藥水有何不同，目前不明)、寶石店(根據最新圖示，只有賣藍寶和高品藍，沒有做艾盔用的品藍)、木材店(買賣木材，一切都還是個謎)、食品店(可買賣食物，有蘋果、橘子、蛋等等各種食材)等，而工人有裁縫師(可利用購得的布料再加上工本費就可製造抗篷、T 恤、保斗這三樣防具，需要多少布料及工本費如附表)、工匠(修理損壞的武器、防具)、工藝師(可製作各式皮製品)、獵人(不明)等。在每個商店和工人前面都會擺些相關物品物品，因此很容易知道此NPC 的作用。

至於大家都很關心武器、防具店和道具店裡頭究竟有賣些什麼吧！放心，騎士三法盔及夜視頭盔還有銀系列武器、大馬刀、反盾等通通都有賣，道具店則因為操作的測試人員迷路所以沒找到店面，讓大家不知道武卷到底有沒販賣？！不管現在情報顯示有無販賣，等到開放時會不會改掉就是未知之數了(網路上以謠傳武卷被橘子改掉了，這點就等開放時再看看囉！各位還記得在5 月10 日小改版當天沙漠商人賣武卷這件事吧！嘿嘿…不過我倒是滿期待開放那天的掉寶率能跟5 月10 日那天一樣，哇！肥肥掉隱斗ㄝ！我也要Q_Q)。









奇岩村全圖，上方是競技場，右側則是賽狗場(十字軍資料提供，由光鷹翼製作)

專題企劃

物品	材料
抗蓬	10 張紅色布料 +2 張藍色布料 +1 張白色布料 +1000 天堂幣
保斗	5 張紅色布料 +5 張藍色布料 +10 張白色布料 +20000 天堂幣
T恤	3 張紅色布料 +2 張藍色布料 +10 張白色布料 +30000 天堂幣

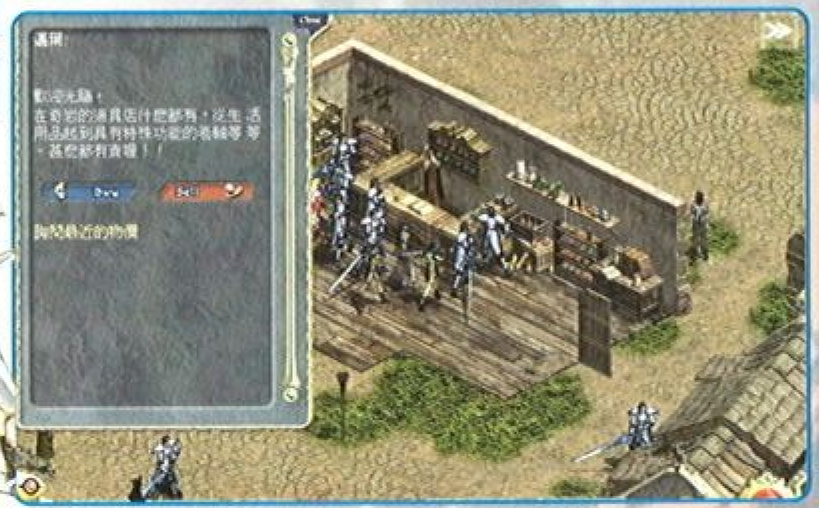
※此資料出自十字軍網站，由戰神 NUE 提供











血盟小屋也是有外觀上的差異的…

血盟小屋

奇岩村除了商店街以及下面會介紹到的競技場及賽狗場之外，剩下的大部分屋子就是血盟小屋了(也是有非血盟小屋的空屋啦！)。猶記得我家公主還常玩的時候，我盟的集會地點就是城堡的大廳或妖堡主帳外及入口大樹下(不好意思，三座城堡都佔領過 ^^")，之後風木城讓給友盟之後的集會點就改在肯特倉庫下方的屋子，那時就想說有間血盟的專屬小屋的話可能會很方便，想不到現在就可以實現這個想法了。但是，根據橘子提供的資料，奇岩村中的血盟小屋數量約 45 多棟，照現在每個伺服器的血盟數來看，競標價格初步預測會百萬以上，這對小盟來說將是個可望而不可及的目標。雖然錢付不出來會再次回歸競標市場，但以現在天堂的貧富程度來看，要有空房子可以競標恐怕是一件相當難的事情。其實，血盟小屋可以看作是一座城堡的感覺，只是沒有警衛及收取稅金罷了。不過，擁有血盟小屋的血盟無法對城盟宣戰喔！要注意。



血盟小屋的購得方式

血盟小屋僅透過拍賣(競標)方式才可購買血盟小屋，在奇岩村莊倉庫下面有個拍賣公佈欄，在這邊可以參加拍賣，只要你是等級 15 以上，並且已組織血盟的王族提出的金額之中，提出最高金額的君主可購買。點選拍賣公佈欄之後，選擇房子的位子，拍賣結束日期，大小後即可參加拍賣活動。

血盟小屋的功能

1 血盟小屋在門口均安排女僕，此女僕和城堡管家的作用相似(惟城堡的管家只有王族才可控制管家介面，此間女僕就好比看門人般，血盟內的成員皆可控制。只是測試時角色為王子，不知道其他職業與女僕對話時會不會出現管理介面或是只有開關門對話及趕走非血盟成員對話而已？)，誰都可進去血盟小屋內部，但若非血盟成員進去，也可以女僕趕走。

2 在血盟小屋內部設置有血盟倉庫可供使用(應該是跟女僕說話時出現，這是小編我預測的，因為沒看到侏儒)。

3 血盟在擁有血盟小屋的狀態下，若使用傳送回家的捲軸或死掉重登，則會出現在血盟小屋(這點與城盟同)。

4 在血盟小屋內回復 HP 及 MP 的速度與旅館同樣(城盟就沒這優點了，那以後每個血盟小屋外頭就很多加速師囉！)。

5 透過血盟留言板，血盟內部成員可交換消息(這樣有消息要宣佈就可以讓當時沒在線上的盟員知曉)。

6 若解散血盟，就立刻喪失血盟小屋的使用權。

7 可利用女僕繳交血盟小屋的管理稅金或決定房子的名稱。

FEARTURE

天堂 奇岩城的誕生





競技場

位於奇岩村的競技場，平時進去是不會有任何事件的，但以後GM要舉辦活動的時候就在此地舉行。例如韓國就有場GM VS 地龍安塔瑞斯的表演賽，過程非常精采，不知道橘子會不會辦些這樣的活動呢？要觀看競技場內的比賽的話，很簡單，只要在賽場入口跟售票員購票後點選票根2次即可進入。進入競技場的時候無法帶進去馴養的動物或用魔法暫時馴養的怪物，切記要先寄放寵物後再進去。一旦進入競賽場就會變成〞觀戰模式〞，在這模式下是無法看到自己角色的樣子，但是可以隨意移動觀看賽場內個個角落的狀況。要從競技場出去的話，只要跟競技場上方的警衛講話或重新開始遊戲，就會於競技場的入口出現。



奇岩村外的一些弱小怪物們

開跑囉！只是那賠率怎麼…

賽狗場

與史萊姆賽場一樣，是個專供博奕的地方，場地更大；比賽節奏更快(比賽途中)是賽狗場的特點。賽程一樣是每十分鐘一場，比賽隻數也是五隻，但是倍率卻不同於史萊姆熱門票才約兩倍的賠率而已，而是更高的倍率(橘子說的，我無從証明)，看來這又是個人潮聚集的地方了。我有個疑問，不知道賭票的收益是哪個城在收的？是妖堡還是奇岩城呢？等開放後再看吧！記得，一個分身放史萊姆，另一個分身別忘了拖來這放著喔！

▲▲▲▲

奇岩地監的怪物可是很強的，在一樓就有會放龍捲風的黑暗妖精了，猛吧！其他還有的就是妖魔僵屍及歐熊。說到他們的強度，感覺來說跟肥肥差不多(小編我以當時53級的大GM能力值都25的情形拿普通沒加的弓射擊的次數所預估出來的)





軟體世界

1999年7月1日

天堂網路遊戲上市，短短兩週創造了**20萬**的遊戲會員紀錄

1999年12月1日

天堂龍之谷發表，**50萬**天堂會員為之瘋狂

今年7月

*gigi*梁詠琪將帶領著**百萬天堂會員**勇闖天堂奇岩城



天堂奇岩城

www.lineage.com.tw





最大的領地
最富裕的城池王國
最具權力的象徵
眾人期待的目光
抗衡肯特城+風木城+妖魔城三大勢力的新力量
天堂奇岩城
2000年7月9日
一場又一場可預期的攻城戰即將戰開

軟體世界的天堂試練活動開始囉
趕快用明信片回答出以下問題
在7月30日之前
並寄到
806 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
軟體世界雜誌收

完成任務者，你就有機會得到150點的橘子時數卡(共10個名額)
或天堂名信片(共20個名額)或天堂精美海報(共20個名額)。

軟體世界的天堂試練



試練1 天堂奇岩城在何時闢城？

試練2 天堂的奇岩城是第幾版？

試練3 天堂的「挑戰天堂 決戰奇岩城」活動最大獎是什麼？

試練4 天堂的周邊商品你最喜歡的是什麼？

試練5 天堂是一個什麼樣的權力之城呢？

各位玩家對改版後的紅月是否夠了解了呢？
把修改後的改變寫出來，讓玩家一次看個夠...^^

/無 為

系統整合

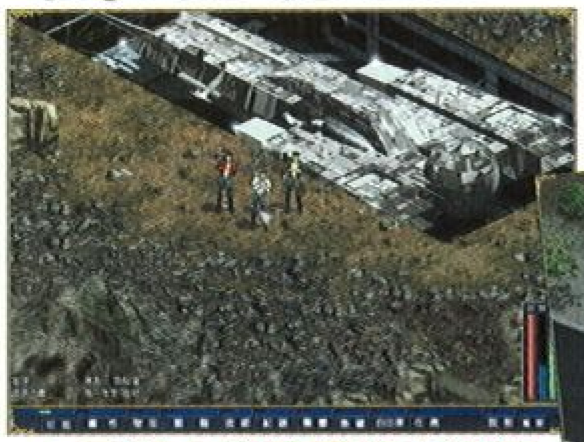
這次的改版綜合了系統整合及新增遊戲內容兩大類，根據聖教士官方新聞發佈，其系統整合包括了遊戲的穩定性補強，以及遊戲中Bug的修正。前者在2.8版正式啟動的同時，玩家們就能夠明顯的感覺出來，遊戲進行的時候不會像以往一般的嚴重LAG，取而代之的是較穩定的系統品質，這項改善已受到廣大玩家的肯定，而筆者在使用2.8版時也能明確的感受到改善後的成果喔...^^

至於修正Bug的部分，則需要經由時間的累積來了解Bug的出現症狀及機率，所以在2.8版推出的初期並沒有辦法針對系統錯誤作出修正的動作，但自6月份開始，紅月小組已取得至韓國工程部門的修正程式，並一一針對國內所出現的問題作修正，例如:2.8版開始啟用的特殊物品及裝備無法取得...等等，諸如此類的系統誤判問題也已獲得解決，但因此一修正程式是韓方所製作，對本土系統的相容性有些許差異，故會常出現地圖當機或LAG現象，有鑑於此...官方為不辜負玩家的血汗錢，從6/8日起至7/8日18:00為止停止收費，這段期間工程部門會對系統作不定期的檢測及修正的動作，同時將再次改版為紅月3.0...屆時玩家們又可以體驗到不同的遊戲設定喔,敬請期待...^^



新增物品

6/12工程部針對特殊物品無法取得一事作修正後，已陸續傳出玩家們打到特殊物品，當時筆者與真熙家族網頁版主(HanyuLee)及家族大老(流浪之鷹)三人痴痴等待著幸運者的出現(該名幸運得主答應讓我們開開眼界,但我們竟然被他晃點了...ㄚ勒)，不過經流浪大ㄟ口述中得知，該項物品名稱為「遁地囊」，是個長的像陀螺的東西，物品名稱為深藍色無人物及等級限制，能力值出現「???」符號，其餘條件值皆為「0」，更誇張的是...竟然是打一般怪物所取得的，並不像傳言中打怪物首領才能取得。三人在孤島討論了許久才發現該項物品沒有在官方所發佈的特殊物品資料裡頭，那到底這是個什麼東西呢？作用又是什麼？為什麼會在2.8版裡頭出現？至今仍然是個謎...雖然如此，該項物品已在Diosa伺服器中叫價350億紅月幣，可見真的是物以稀為貴(就算他是個垃圾...ㄏㄏㄏ)。



▲三個人等待傳說中的特殊物品出現



▲遭遇怪物首領

	特殊裝備	效果
1	賽莉安+諾亞斯+風靈靴+靈水緊	全裝備增加攻擊力40%，每個物品增加攻擊力5%
2	塔馬斯+拉瑟思+善良靴	減少受到玩家打擊值25%
3	阿比特+淚痕	全裝備後對NPC的攻擊增加50%的防禦
4	卓普尼爾+圖帕茲+水瓶戒	全配備是所性基本點數+2；各別配備則是：卓普尼爾是力+1，圖帕茲是意+1，水瓶戒是敏+1
5	天之眼	帶上後可以看到玩家隱形也可以看到諜報高手隱形
6	護神帽	可以防止任何NPC或玩家的異常魔法例如：黑暗、睡眠、慢動作......等，這個物品很好用喔
7	鬼護手	帶上後直接以手打擊NPC後，會像研究員打擊玩家一樣有中毒現象，且特殊效能發生機率較高，其餘的攻擊方式特殊效能發生機率較低
8	疾風靴	使用後移動及攻擊速度變快感覺像加速，如果跟護神帽搭配是練功的好組合
9	阿得那	只限於逃脫至城堡入口，例：雪堡3時只逃脫至雪堡3的入口
10	心之眼	食用後可看到對方頭上 P的圖案，隱形的羅貝塔除非有把PK打開,不然還是看不到隱形的羅貝塔，食用5分鐘後左下角會出現字幕告知你的心之眼已經關閉



▲這個應該就是遁地囊了

這些官方所發佈的特殊物品在使用時是有次數限制的，共分六階段消滅，昏倒時特殊物品將按照次數分階段減少。第一次獲得物品時物品顏色是深藍色，昏倒時物品顏色會因為昏到次數而漸漸變成淡色，到第5階段時則變成白色，最後一次的昏倒物品會成最後階段時的紅色，而再一次昏倒時則以機率來決定是否消滅。而在PK場內的昏倒次數也在這個限定範圍之內，所以...如果玩家們幸運的獲得了這些特殊物品時，請好好珍惜使用,切勿一時的貪玩(帶入PK場內)而遺憾終身...阿密陀佛...~.~



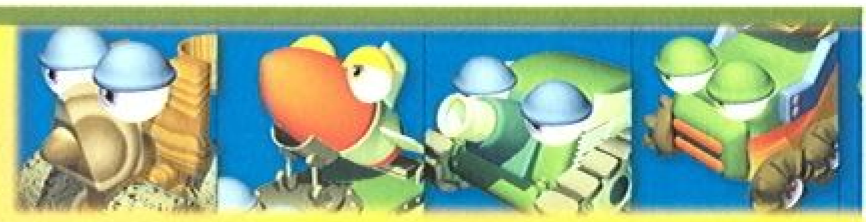
▲商店裡多了心之眼可以看透敵人



瘋狂坦克

www.Fortress2.com.tw

36種克敵制勝的武器



宏碁戲谷將於本月開始進行「瘋狂坦克」免費試玩，讓玩家試試軋坦克的刺激感。除了大家己熟知

保護系列

保護系列是玩家運籌帷幄的最佳利器。「透明罩」可以讓敵人看不到自己的坦克，製造防守攻擊的最佳時機。「補能彈」及「能量彈」可以提昇全能量增強炸彈威力，炸得敵人受不了。「超能彈」可以提昇全能量的20%。「保護膜」可在危急時啓動，讓對方的炸彈進不來。如果不小心中了毒，那就要用A型、B型、C型「解毒彈」或「超級解毒彈」。



補能彈	把目前自己的能量提昇到全能量的百分之二十，使用時不會耗費輪流時間所以可以邊補充能量邊攻擊。
超能彈	把目前自己的能量提昇到全能量的百分之四十．使用時會耗費輪流時間，所以建議在安全的地方補充能量比較好。
能量彈	被炸到位置附近的敵方都提昇到百分之三十的能量，我方集在同一個地方時效果最大
強能彈	把同一隊自己的能量提昇到全能量的百分之二十。
保護罩	依據炸彈的有效攻擊範圍來決定啓動範圍，所以敵方使用比較大的炸彈時，即使沒有直接打到也會開啓保護膜。使用時不會耗費輪流時間，所以可以邊使用保護罩邊攻擊
保護膜	被炸到的周圍都會啓動保護膜。危險的時候射給自己的人比較有效。這個功能會影響到組織的勝負，是屬於組織策略的武器。緊急狀況時可以射給自己使用，使用時會耗費輪流時間。
透明罩	4次輪流時間之內，讓敵人看不到自己。若被攻擊會回復原狀，使用時不會耗費輪流時間。
解毒彈A	可以破解障礙系列中的角度固定炸彈、移動固定炸彈及能源固定炸彈的妨礙效果，使用時會耗費輪流時間。
解毒彈B	可以破解障礙系列中的逆轉炸彈、眩暈炸彈、傻瓜炸彈及濃霧炸彈的妨礙效果。使用時會耗費輪流時間。
解毒彈C	破解所有障礙系列功能，連續障系列炸彈時使用，使用時會耗費輪流時間。
超級解毒彈	可以幫助於被「大煙槍」炸到的友軍，也可以射給自己使用。使用時會耗費輪流時間

攻擊系列

攻擊系列顧名思義就是可以增強攻擊力囉！是發揮極致火力的必備彈藥。想要耍點小技巧就使用「毒氣彈」，不但可以發射濃濃的毒氣讓敵人嚴重失血，還可以消耗對方能量。另外，只要被特製的「放火彈」打到的地方，就會發生火災耗費能量，讓敵人無力攻擊。至於「連發彈」的持續射擊，再強的敵人都要敬你三分。還有奇妙的「移動彈」，它可以讓坦克移動兩倍的距離。若想一次打個爽快，就可以利用「召喚彈」把敵人集中在一個地方，集體掃射，夠酷吧。除了這些撇步外，還有科技武器呢！「衛星彈」可以從空中的衛星發射雷射，夠科學吧！若想要逃過敵人的攻擊，就可以用「傳送彈」把自己移動到安全的位置。「強力彈」可以發揮想火牆一樣的效果。

放火彈	使用此功能就和「火爆王」的特殊武器(火彈)有一樣的效果，被打到的地方會發生火災並耗費對方能量。
毒氣彈	使用此功能就與「屌弟」的特殊武器(毒氣彈)一樣的效果，被打到的位置會發生濃厚的毒氣雲並耗費對方能量。
移動彈	有5次的輪流時間可以移動坦克原本移動距離的兩倍。使用時不會耗費輪流時間。
連發彈	使用一樣的角度和力量連續兩次發射炸彈，對於有保護膜的敵方很有效，對沒有蓋上保護膜的敵人殺傷力更大。
召喚彈	召喚被炸到的坦克。召喚處於危險的我方坦克或把敵方的坦克召到我方後，再集體攻擊。使用時會耗費輪流時間。
傳送彈	可以移動坦克位置，在自己要脫離困境或者要幫助我軍時使用，但若瞄的不準就會移到更不利的地方，所以要瞄準才行。使用時會耗費輪流時間。
衛星彈	從空中衛星發射雷射。使用時會耗費輪流時間。
強力彈	使用此功能會發揮與使用火牆一樣的效果。



瘋狂坦克

36種克敵制勝的武器





的火爆王、大煙槍、大砲管、屌哥、屌弟等12款造型坦克外，還有保護、障礙、攻擊及氣候等四大系列，共36種克敵制勝的秘密武器，這可不是能輕易擁有的喔！玩家必須拿遊戲中獲得的金幣到「軍火彈藥庫」購買。有了這些秘密武器才能兵來將擋水來土掩，攻擊、防守樣樣精通。

障礙系列

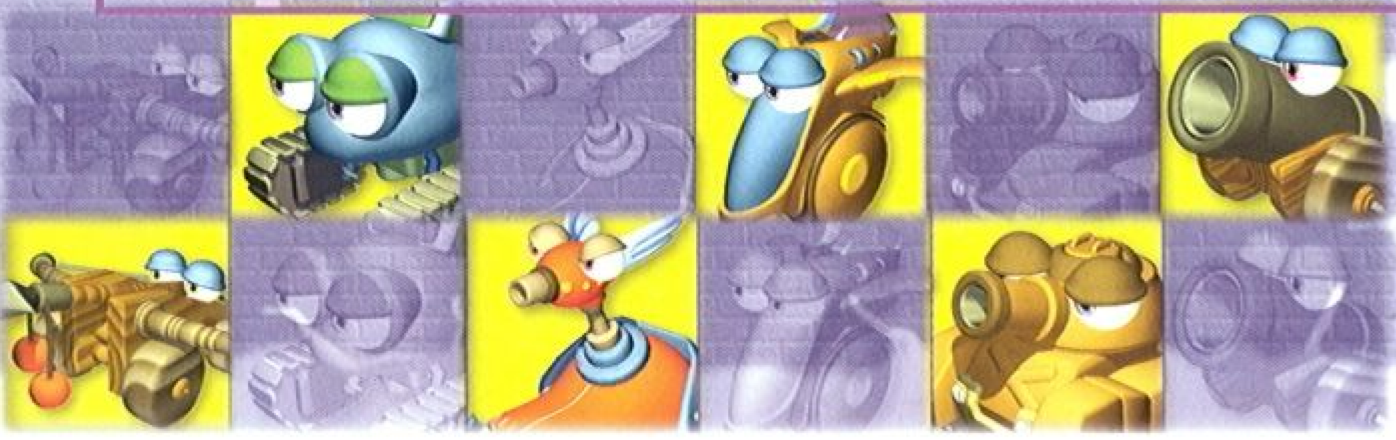
在障礙系列方面，「濃霧彈」可讓對方連續三輪的螢幕上出現濃霧，看不到你喔。「暈車蛋」可以讓對方的螢幕有波浪，弄得敵人暈頭轉向，搞不清楚誰是誰。若想要讓敵人動也不動，就可以用角度或移動的「固定彈」，破壞對方的攻擊力，讓別人的坦克動也不動的在那裡任你宰割。還有「傻瓜彈」，它可一點都不傻瓜喔！它可以讓敵人分不清敵友，亂打一通呢！「凍能彈」可以連續三次讓對方的能量減低一半。「返轉彈」則是讓對方連續三次的螢幕逆轉。

固角彈	被固角彈炸到位置附近的坦克有3次輪流時間不能調整角度。若敵方抓到自己發射的角度感時，以這個功能破壞對方的地形就相當有效。使用時會耗費輪流時間。
固定彈	被固定彈炸到位置附近的坦克有3次輪流時間之內不能移動，使用於敵方抓到自己發射的角度感或讓他不能移動安全的地方。使用時會耗費輪流時間。
凍能彈	被凍能彈炸到位置附近的坦克有3次輪流時間之內啓動能量的能力減半，會讓敵軍不能攻擊。使用時會耗費輪流時間。
返轉彈	被返轉彈炸到位置附近的坦克有3次輪流時間之內會逆轉螢幕。使用時會耗費輪流時間。
暈車彈	暈車彈炸到位置附近的坦克有4次電腦螢幕會出現波浪，適合使用於容易暈眩的敵方，與返轉彈同時使用的話效果比較大。用暈車彈對付「滅飛」坦克最有效，可以讓它們射不準。使用時會耗費輪流時間。
傻瓜彈	被傻瓜彈炸到位置附近的坦克有4次輪流時間之內分不清楚我方和敵方，而且輪到自己也不會移到自己的螢幕。所以1對1的比賽之下此功能就無效。使用時會耗費輪流時間。
濃霧彈	被濃霧彈炸到位置附近的坦克有3次輪流時間之內螢幕上出現濃霧。使用時會耗費輪流時間。

氣候系列

氣候系列就是用大自然神奇的力量給敵人顏色瞧瞧，只要呼風喚雨，勝利就是你的啦！其中的「喚風彈」可以隨時改變風向，讓你順利攻擊，百發百中。若受到敵方包圍的危急時刻，就可使出「龍捲風」擋住敵軍的攻擊。既然有「龍捲風」，當然就可破解龍捲風的「穿風彈」，就像穿透風牆一樣攻擊敵人。除了龍捲風還有什麼可以擋住敵人攻擊，那就是「火牆彈」，被打到的位置就會出現火牆。「雪球彈」可好用的呢！它可以滅火解毒，讓你的坦克持續攻擊。若突然起了濃霧，就要使用「濃霧燈」，可以在濃霧中看到敵方的位置。「起霧彈」可以及時產生濃霧，做最好的掩護。若想知己知彼，那就要用「竊聽器」，可以竊聽對方的私下對話再決定攻擊策略。還有「力量彈」，可以增加攻擊力。最後一個小技巧就是「偷竊術」，它可以偷竊下一個攻擊者即將使用的功能，帥吧！

龍捲風	被龍捲風打到的位置會出現龍捲風。在自己受到集體攻擊時或者被敵方包圍兩旁時，就可使用龍捲風克服危機。使用時會耗費輪流時間。
穿風彈	發生龍捲風時，使用此功能後發射炸彈就像透過火牆一樣。使用時不會耗費輪流時間
濃霧燈	使用濃霧燈可以在濃霧中看到敵方的位置。使用時不會耗費輪流時間。
竊聽器	可以竊聽敵軍的私下對話，而且沒有留下使用的痕跡所以對方不會發覺。使用時不會耗費輪流時間。
偷竊術	使用此功能就可以偷竊下一個人即將使用的功能。此功能不是直接搶輪流順序而僅偷竊功能項目。但是若對方使用耗費輪流時間的功能時偷竊此功能等於搶輪流順序效果。使用此功能之前一定要先判斷下一個是否是敵方。若使用於適當的時期會從危機中拯救我方或者可以阻止對方補充能量的機會。使用時不會耗費輪流時間。
火牆彈	被火牆彈打到的位置會出現火牆，所有透過這個火牆的炸彈都增加百分之五十的力量
力量彈	被力量彈打到的位置附近的坦克下一輪時都會增加百分之五十力量。使用時會耗費輪流時間。
雪球彈	利用此功能可以防止擴大火災並消滅毒氣雲。除此之外，對「水鬼」有增加力量的效果。使用時不會耗費輪流時間。
喚風彈	若風向對自己不利時，可利用此功能轉換風向。使用時不會耗費輪流時間。
起霧彈	可以產生濃霧。使用時不會耗費輪流時間。





和平の曙光



▲申請新帳號，進入GOP的幻想王國

能夠實現無限夢想的網路人生

《和平的曙光 Gleam of Peace》(簡稱GOP)是由樂陞科技（XPEC）創作自製，並成功進軍國際市場，七月份在臺上市後，即將進軍日本網際網路與iMode手機版本遊戲市場，讓國人自製遊戲得以揚眉吐氣。《和平的曙光》是採用網頁模式進行遊戲，玩家只要上網http://gop.xpec.com.tw就可直接進行遊戲，不需安裝任何程式，玩遊戲再也不受時空限制，可以一邊處理其他事情，也可以一邊享受遊戲帶來的樂趣。這款遊戲日文版今年就會支援iMode手機上網的功能，台灣地區也將配合未來手機上網人口的增加適時推出手機版本。讓我們接下來看看遊戲特色：

持續不斷的任務與危機



玩家必須接受各式各樣的任務挑戰，執行任務時還會有不同事件交互產生，玩家必須運用智慧及各種策略並且努力提升自己及寵物能力來完成各種艱鉅的任務。並且可以到散落文明的『不明』中去探險找尋傳說與發掘古文明，但在『不明』之中還有一群未開化原始種族，處處危害著任務團隊，因此玩家必須依照危險度組成團隊。目前可提供有國內探險和大陸探險等功能。

各式可愛寵物讓你愛不釋手



強化電子寵物功能，玩家將可以利用自己養的寵物組成團隊去完成每一個艱鉅的任務。以購買、狩獵或馴養方式，慢慢培養及訓練這些寵物，每種寵物會有3段成長變身，怪物也有同種或異種合體，在充分享受照顧寵物的樂趣中，也能在生活中與寵物同甘共苦。加闢全新線上寵物競技場，帶你的寵物去一展身手。



國家升級系統

每個國家都有不同的自然資源，國王及大臣必須在國家發展與維護自然資源求得平衡，並發展國家文明，讓國家升級，當然需要靠全體國民的努力，以國家發展為前提下，必須懂得維護生態，如此國家才能各方面均衡發展，國家的城堡、科技、文明指數都會隨著大家的努力而有不同的升級，否則，不注重環境生態，將導致天災，讓國家瀕臨滅亡。



▲這是對外公佈的國家資訊





獨特的同居機制

在《和平的曙光》中提供了前所未有的同居系統，除了可以尋找親密愛人和患難夥伴，在一起談天說地共同分享彼此的心情與未來的夢想，還可大大方方談場戀愛後同居在一起，超脫道德禮俗一切倫理觀念，線上養二奶、豢二少均無須擔心被現實生活的另一半「抓包」。GOP的同居系統包括：遊戲設有有共同的留言版、聊天室，可以將彼此的心情寫下，同時上線時也一起聊天談心。且遊戲中設計有只能讓同居者一起完成的任務與事件，當然你儂我儂的甜蜜機制就要玩家自己進來心領神會囉，也可以購買各種禮物或寄張卡片給同居人表達情意。

線上結婚系統

除了同居之外，在《和平的曙光》中提供虛擬結婚系統，讓玩家真實感受結婚的過程，並選擇結婚的方式。玩家可以找大神官來當主婚人並邀請親朋好友見證之下完成神聖的婚禮，同時還可藉機收收紅包，但別忘了要送喜帖及喜餅給他們。結婚後，可共同撫養虛擬Baby，等到小孩長大成人後便會產生新的免費帳號，讓你可以送給朋友一起加入你的家族；另外還有族譜的功能，可直接查詢家族表。


▲玩家的求婚會成功嗎！？

自己動手來興建家園

買房子讓自己落葉歸根，玩家可以依愛好興趣建造理想中的家園，並擴充功能，能讓更多的寵物進駐，越多的寵物可以同時執行越多的事件。當然，房子有了空間，才能讓心愛的人和你住在一起，等到房子大到一定程度，且手頭有資金的話，還可以有一家屬於自己的店，可以自行開店並研發自己創造的道具及武器、防具。

戰爭系統

當國家與國家接壤，外交軍事的問題將由此展開，有時戰爭是不可避免的，人民在國家戰爭中所執行的指令，會直接影響到國家城堡的數值，此時各種身分職業的人民都必須為了自己的國家背水一戰，除了戰士和魔法師可以進行直接攻擊，其他類職業的人民也可以利用一些特殊道具攻擊或防禦，共同為家園打拼。


▲平時的訓練是很重要的

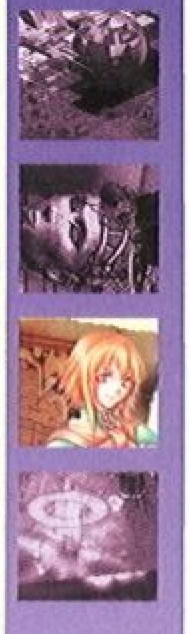
官職系統


▲當國王的玩家有權決定國家的走向

讓玩家在體驗遊戲的快感中得到現實生活中無法得到的尊重及滿足。國王：擁有獨特的國家政務管理權力，因此國王的角色在其中終將對國家的發展及發展方向有著舉足輕重的地位。除了可以經營自己的國家使其興盛、人民安居樂業，並任命大臣及將軍為國家服務，也許有一天將有一位爍古震今統一那霸大陸的英雄豪傑；大臣：必須輔助國王，並運用自己的智慧研發各種科技，讓國家富強；將軍：可以組織各種軍團並研發武術及各種攻擊技，並教導攻擊系人民學習武術，然而國家中的每一成員，都對國家的經濟發展、防禦能力、文明發展扮演舉足輕重的角色，當然民主化系統設計，將讓人民擁有罷免不稱職昏君的權利。



- ◆預定7月發行
- ◆設計公司/樂陞科技
- ◆發行公司/樂陞科技
- ◆機種/Pentium-Ⅱ以上
- ◆記憶體/32MB
- ◆操作/K、M
- ◆類型/網頁式連線RPG
- ◆月費/150元



專題企劃

FEARTURE

網路三國



網路三國



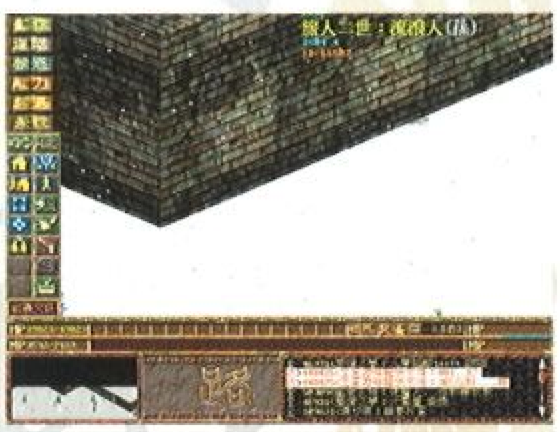
近期二三事

各位高等級的「網路三國」玩家在上次的報導之後是否順利三轉了呢？來看看最近的網三世界發生了什麼事吧 ^^

中土之外的新天地：蠻族新地圖

四月底網三正式釋出新的蠻族地圖，玩家只要走到某幾個城市地圖的邊緣就可進入蠻族的領域。這些地點分別是：

- 匈奴：晉陽城北方
- 烏丸：薊城北方
- 羌族：西涼城西方
- 氐族：梓瞳城西方
- 山越：桂陽城南方
- 南蠻：建寧城南方





新的蠻族地圖除了各有三到四個部落之外，每個蠻族地圖都有一個山洞，裡頭的恐龍數量都比原先玩家們常去的山洞來得多，其中山越地區的山洞的的恐龍數量甚至多到有 10 隻左右。（有關於恐龍蛋的事情待會有文字討論）



新敵人：蠻族戰士

有了新的地圖當然就有新的NPC囉，新出現的蠻族戰士不但體力超高，而且原先玩家所習得的能力均無法發生作用，即使是三轉100級的玩家也要花上大把力氣才能解決一個。（網三官方建議玩家最好兩三位同時攻擊一位蠻族戰士比較省力）

而在擊敗蠻族戰士的同時會隨機取得蠻族俘虜一個及500萬經驗值，蠻族俘虜與之前的恐龍蛋功用相同，是給三轉玩家在等級100之後等級提升的重要物品。而在三轉100級之後所需要的蠻族俘虜數量如後。而讓三轉玩家所使用的較高能力裝備目前也能夠在蠻族地圖的村落中購買。

●所需蠻族俘虜＝（欲提升等級－101）＋8，例如要提升至102級時需要（１０２－１０１）＋８＝９個蠻族俘虜。

網三官方新推出的蠻族新地圖雖然讓玩家有了新的探索地點、新的強力NPC較量，不過以筆者的感覺在準備上尚缺周詳。新的地圖並沒有凸顯各個蠻族在所處位置及建築風格上的特色，不管到那個地方，蠻族部落一律都是蒙古包，而部落內的地圖與中土的村莊多有神似，一時之間有點懷疑自己是否走錯地方了？

筆者認為研議已久的蠻族內容應該不是將原有的資料做點小改變再加上幾個新繪製的NPC就能算數的，希望網三官方在之後要公布的新資料上除了推出的時間之外在內容上也要多加思量，為國人自製的網路遊戲多加把勁。

NPC不夠怎麼辦？



之前在遊戲中偶爾會發生因為NPC太少以致玩家搶打NPC所發生的小糾紛，往往一不小心就會變成幫派與幫派（或個人）的火拼場面。網三官方接納玩家的意見之後增加了NPC的數量，同時也把NPC再生的時間縮短一半，解決了當時NPC不足的燃眉之急。

由於更多的新玩家進入網三的世界，再加上原先的玩家需要更多的經驗值提升至更高的等級，雖然搶打NPC的糾紛已經鮮少發生，面對「總有點不夠」的經驗值收入以及玩越久花越多的相關費用(在家裡玩要電話錢或網路使用費，去網咖玩幾個小時下來費用也不少喔），玩家希望能有方法解決窘境。

再增加NPC的數量也許是個辦法，但是現在一看地圖，標示NPC的白點早已分佈得密密麻麻，網三官方於是透過提高全部NPC的防禦力，讓玩家打同一個NPC需要花更多時間的情況下減少NPC數量的消耗，而提升防禦力二至三倍後的NPC雖然需要更多的時間才能打敗，但是玩家在同一個NPC上所取得的經驗值點數反而增多(例如原先需打三次才能擊敗的NPC，在每次得到點數與之前相同的情況下現在得打更多次，所得的經驗值也就兩三倍於以前的情況）。

但是…這樣的新作法在某些地方也增加了不便。例如某些任務需要玩家擊敗某個特定的NPC(例如一轉玩家要學姜維的絕招，其內容就是打敗姜維，二轉武士系角色學習「敗招」需打敗張梁），在提高防禦力之後讓原本就很難打，與任務緊密相關的特定NPC變得更難打敗…這大概是網三官方所沒料到的吧。

恐龍太少怎麼辦？



恐龍蛋是一、二轉在250級以後、三轉1-100級時連同足夠的經驗值點數提升等級的重要物品，取得的方法只有一個：到山洞或某些村莊打迅猛龍(或者地下城及山寨中的犀牛)後隨機獲得。但是算算數量，網三世界全部加起來也就不過二十幾隻，即使每隔兩分半鐘就會再生一次，面對一個伺服器就有數千個個玩家ID需要恐龍蛋，「僧多粥少」早已不足以形容恐龍蛋稀少的窘況。

上有政策下有對策，有些玩家就想到直接站在迅猛龍出沒的地方，讓恐龍自動攻擊玩家而打敗恐龍取得恐龍蛋。但是問題來了，如果你是個二轉玩家，而且等級超過340，每升一級都需要10顆恐龍蛋，現在人在山洞的你看到一個等級低你很多，卻呆呆站在恐龍出沒的地點，在你知道對方早不在線上的情況下是否會動心把他送回客棧(就是PK）呢？換一個情況，如果你是個等級剛過250，能力還不是很強，卻看到一個掛網三轉的大將軍站在迅猛龍的出沒地點，是否會覺得不公平呢？

網三官方在開放蠻族新地圖的同時也在每個地圖上各設了一個新的山洞其中恐龍的數量都比原先存在的「每個山洞分佈三隻迅猛龍」來得多，不過以筆者自己的體驗來說只能算是治標而不能治本，不過是站在固定地點掛網的人變得更多罷了。希望網三官方能夠比照之前低等級柴火礦石換高等級柴火礦石的方式讓恐龍蛋也能夠透過某種物品交換的方式取得，讓玩家不再為了缺少恐龍蛋無法升級而大傷腦筋。



上篇報導補遺：文科舉考試中的詩句內容

由於資料收集上的疏失，在上一次報導沒來得及提供文科舉考試中的詩句內容，在此向讀者們說聲抱歉。收集到的詩句內容如以下所列，祝各位三轉科舉順利。

功蓋三分國、名成八陣圖、江流石不轉、遺恨失吞吳

歲月無窮極、會合安可知、願為雙黃鵠、比翼戲清池

關東有義士、興兵討群凶、初期會盟津、乃心在咸陽

萬王之王
KING of KINGS®

月神

前所未有的感受

黑與白的對應







華彩軟體 SOFTCHINA

雷爵 LAGER


教區
你夠膽嗎？
萬王之王
KING OF KINGS®
Party
emark of Lager Interactive Inc.


創世霹靂3D主題曲創作人　張震嶽
創世霹靂3D主題曲
收錄於張震嶽"Orange2"專輯，七月底發行
張震嶽 [海灘嗶嗶Party] 8/18福隆海水浴場,詳情請洽魔岩唱片
東森寬頻上網包
與趨勢科技PC系統安全組合包
內附創世霹靂搶先試玩版
7/1-8/31
快可立熱情支持
華彩軟體 SOFTCHINA
LAGER
霹靂多媒體 PILI MULTIMEDIA
快可立



在地英雄大集合
八月正式上市
6/20
伺服器開通 歡迎您搶先試玩
帳號與密碼請至
pilionline.lager.com.tw
登記索取
創世霹靂



劍世霹靂
萬人期待，搶先傲氣試玩
只在東森亞太線上
APOL 亞太線上
劍世霹靂
搶先試玩版
588
4個月不限時數56K撥接
寬頻超值上網包
送 兩個月ADSL超值優惠
888
6個月不限時數56K撥接
寬頻超值上網包
送 三個月ADSL超值優惠
東森寬頻電信
4個月不限時數56K撥接
送 二個月ADSL超值優惠
6個月不限時數56K撥接
送 三個月ADSL超值優惠
萬元超值優惠不必等，立即購買立即擁有！即日起 金石堂書店 全家便利商店 萊爾富 OK便利店 福客多 傲氣上市！
華彩軟體 SOFTCHINA
霹靂多媒體 PILI MULTIMEDIA
APOL 亞太線上 Asia Pacific Online
東森寬頻電信 Eastern Broadband Telecom
0800-005-1805


華彩軟體
SOFTCHINA
SystemSoft
空戰奇兵3
中文版
SUPER AIR COMBAT III
空戦の持つ迫力
臨場感を体験!!
十數款火力強大的現役戰機，真實多變的天候系統，讓你穿梭在最驚險的空戰環境！
多重任務取向，三種難易等級，三十六個關卡，硝煙彈雨，生死全在一瞬間！
直覺化操控介面，加上具有高度人工智慧的僚機，不論單機迎敵或協同作戰，都能輕易指揮！
獨創「黑盒子」飛航記錄儀，替你寫下完整的戰鬥日誌！還可自行剪輯成飛航影片。
《限量製作版》
每套附贈日本長谷川株式會社
限量製作 EggPlane 模型飛機一架
©2000-2001 SystemSoft Alpha Corporation. All rights reserved.


X少年の事件簿
事實的真相只有一個！
縱使是柯南，也要傷腦筋...
超人氣連載漫畫改編・解謎風角色扮演遊戲
華彩軟體 SOFTCHINA
©2001 ANIMEDIA. Co., Ltd. Diet Go Go. Animedia, Animedia logo, Diet Go Go and all associated logos are trademarks or registered trademarks of Animedia in Republic of Korea and / or other countries All rights reserved
ANIMEDIA entertainment


【我每天只睡一個小時，
我不知道要跟誰共度春宵?】
你會支持八卦新聞嗎？
電視台內有兩派，
要不要用八卦當新聞主題兩邊都有？
你是熱衷八卦的人嗎？
好玩的電視台經營遊戲【Much新聞台】
以低價等你來體驗！
MUCH TV 新聞台
Much新聞台台長特別助理：徐若瑄
華彩軟體 SOFTCHINA
ERA
MUCH TV



「英雄門」免費陪你過暑假！「新英雄門」，萬家矚目，十月震撼登場！
英雄門－
叫我掌門人
輕鬆上網下載安裝，簡簡單單上線暢玩！不用點數卡，不需繳月費。
快樂完全免費！呼朋引伴闖蕩江湖，武功兵器任您選擇！
56K Modem,
搞定！
附註：本免費活動為有期限的專案活動性質，不代表使用者有永久免付使用費的權利，本公司保留終止本專案的權利。
免費下載遊戲網址：
www.herogate.com.tw/www.pchome.com.tw
www.vschool.com.tw/www.etwebs.com
各大遊戲網站與各大遊戲雜誌
遊戲特點：
1 義結金蘭、歃血為盟，可自由加入門派幫會，結識各地豪傑好漢！
2 數百種武功秘笈、神兵利器，還有眾多讓天下英雄為之瘋狂的奇珍異寶！
3 獨創「修練」系統，讓您鍛鍊成曠古鑠金的武林高手！
4 中原武林、密窟荒原，重現江湖險地的詭譎。
5 軟硬體需求低，Pentium II、56K數據機一樣流暢。
代言人：宋新妮 Jessica
主辦單位：
華義軟體 SOFTCHINA
ETWebs Inc. 東森國際網路
VSCHOOL 網際高校
福茂唱片
TAEWOOL
©2001 TAEWOOL Co., Ltd. All Rights Reserved.


繼《法老》、《埃及艷后》之後，最登峰造極鉅作
CITY BUILDING SERIES IMPRESSIONS
ZEUS
MASTER OF OLYMPUS
宙斯
完全中文版
全省瘋狂熱賣中
向眾神挑戰
打造永恆的城市
成為古希臘的領主
走入 古希臘羅馬神獸世界
體驗 前所未有的聲光效果及城市建設遊戲打鬥場面
擁有 40個以上以「希臘天神」爲主體的遊戲任務
畫面 精細絢麗，充滿希臘藝術美感的畫風
創辦 屬於自己的世界性奧林匹克運動會
增進 人工智慧，人性介面的城市建設簡單易上手
限量發行宙斯中文典藏版內附古希臘精緻藝術流水燈
『宙斯英文版完全升級方案』詳情請參閱華彩soft2U軟體購物網站
http://www.soft2u.com.tw
前200名購買宙斯中文版並寄回遊戲內顧客回函卡者，另加送宙斯精美名片夾1個，數量有限，送完為止。
SIERRA STUDIOS
Impressions Games
©2001 Sierra On-line, Inc. All Rights Reserved. Sierra, Sierra Studio, the Impressions Games logo, Zeus, Master of Olympus, and the Impressions City Building Series logo are trademarks of Sierra On-line, Inc.
華彩軟體 SOFTCHINA

美國2001年

E3電子娛樂展全程報導

● 作者、採訪：莊振宇
Article, Reporting by Allen Cheng-Yu Chuang
● 攝　　影：莊瀚宇
Photo by Ali Han-Yu Chuang
● 協　　力：Assistance by Karen Celeste Chudyk



在E3開始的前一晚，筆者與同行的朋友Celeste一起參加了廠商所舉辦的發表會。

每年一到了四月初時，遊戲界就進入了一年一度的"繁忙期"，因為在五月中旬，美國洛杉磯(Los Angeles)將會舉行電子娛樂展(Electronic Entertainment Expo)；這個展覽是遊戲界一年一度的盛會，只要是跟遊戲沾得上邊的人，無論是廠商、記者、玩家或是代理商，幾乎都會前來赴會。

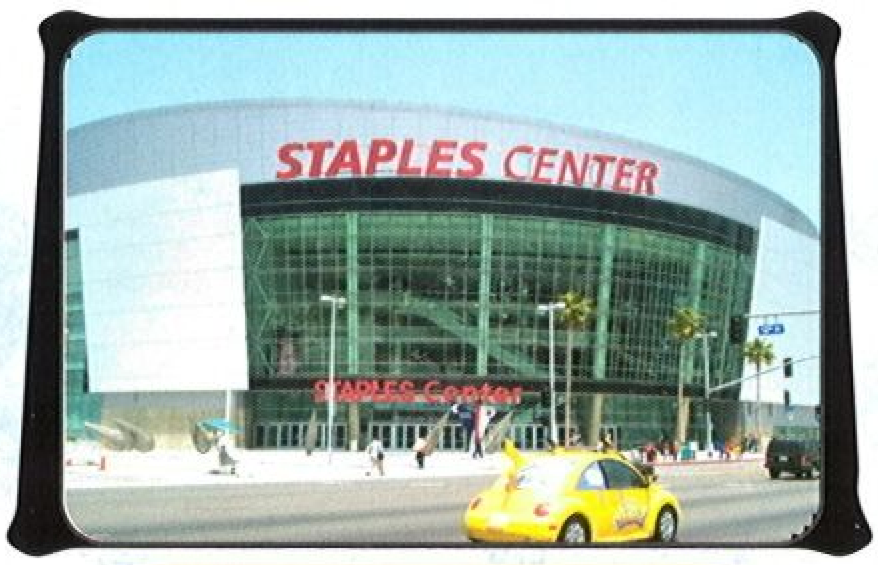


E3會場之外觀

一般玩家只要一聽到有遊戲展覽，通常都會很興奮的期待它的來臨，不過，對於廠商、記者等等，電子娛樂展可以說是一年一度的惡夢！為了參加這個展覽，廠商通常從三月開始就要開始策劃整個展覽的細節，無論是攤位設計或是人力分配，都是相當令人頭痛的工作。至於遊戲製作小組，除了預定的工作進度之外，還要額外趕出E3要展覽的遊戲版本，等到展覽的日子到了，還得日以繼夜地在攤位上不斷展示自己設計的遊戲；展覽結束後，明明是累得半死，卻又得要馬上回到工作崗位上。因此，每年一到E3的季節，就是遊戲廠商頭痛的時候了。

一般玩家都有個誤解，就是遊戲雜誌記者是份相當輕鬆有趣的工作，事實上並非如此。就以E3來說好了，每個遊戲雜誌記者一到這個季節，頭痛的程度並不會亞於遊戲廠商，就以筆者來說好了，每年一到四月初時，就得開始寫電子郵件，或者是致電於每家遊戲廠商，希望能夠約在E3時見面；由於E3會場本身會顯得一團亂，因此如果不與廠商事先約好，根本不會有機會看到什麼新奇的產品。有時某些遊戲廠商的態度很差，喜歡擺高調，這時筆者只好得看他們的臉色；為了能夠在E3時能夠約到見面的機會，有時候只差沒有跪下來求他們呢！

每個參加過E3的記者都知道，在會場上根本沒有足夠的時間好好研究每款遊戲；以平均來說好了，通常記者在展覽會場時，在每個遊戲上所花的時間最多只有五分鐘，因此筆者參展的策略，通常都是利用攝影機將設計小組的遊戲展示及解說錄起來，等到寫稿時再搭配著會場拿到的資料來綜合撰稿。一個遊戲觀賞了五分鐘後，便要趕到下一個遊戲展示，這樣跑來跑去，加上拖著各家廠商給的資料，一天下來等於扛著三、四十公斤走上十幾公里的運動量。體能的疲勞加上會場聲光的轟炸，一天下來就累得半死了，更何況是一連三天！展覽結束之後，又不能休息一下，馬上就要趕出二、三十頁的稿子，你說累不累？筆者在寫這段稿子時，正在回程的飛機上～凌晨一點半．．．



在會場旁邊就是NBA 湖人隊的大本營Staples Center，前面玩家可以看到任天堂的皮卡丘車。

抱怨完了，該進入正題了！今年E3展覽與往年略有不同，以往E3展都有很多公司參加，可是今年參展的公

司數量卻減少了；由於美國高科技產業整體的不景氣，因此一些比較小的公司今年都沒有參展，不過數量減少的原因，主要是因為近來美國遊戲界合併或收購頻傳，很多小公司都被較大規模的遊戲出版商給吞併了。因此整個E3的景象從以往大量的小型攤位，演變到今年的少量但每個攤位的規模都很大。



Intel 最近在美國電視上推出了一系列藍人隊(Blue Man Group)的廣告。藍人隊成了Intel的正式代言人，這次在會場上，Intel 也請來了這三個藍人在會場上面宣傳。藍人隊是一支最近在美國大出鋒頭的喜劇組合，http://www.blueman.com



這次會場上面幾乎所有的廠商都使用AMD 的處理器，看來Intel 王朝危機四伏。

網路遊戲及家用遊樂器可說是今年展覽的兩大主題。許多公司紛紛在會場上面展出網路遊戲，而在家用遊樂器方面，除了原本的Sony、Sega及任天堂三大巨頭外，今年Microsoft也加入了這個市場，大肆在會場上



筆者與E3會場

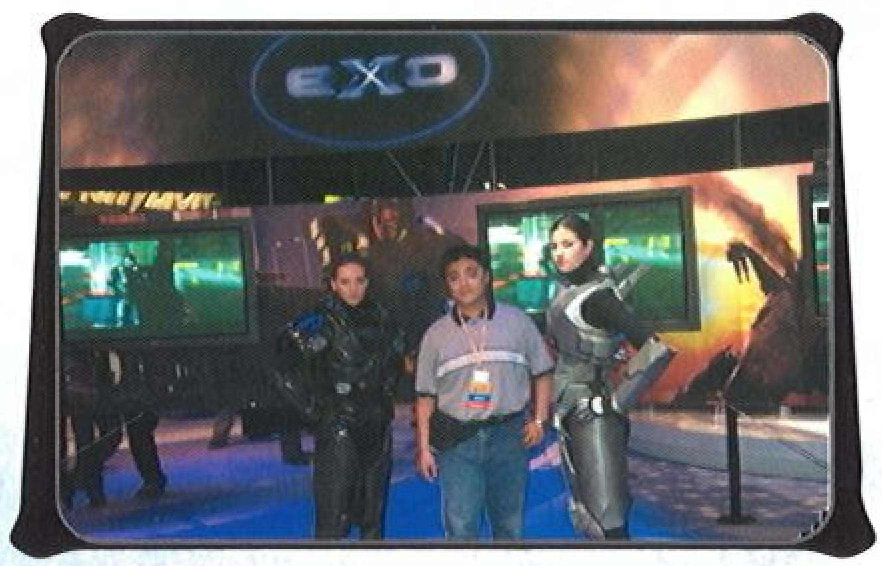


E3會場，人山人海

面推廣即將推出的Xbox遊樂器。不過Sega前一陣子對外宣佈不再推出任何家用遊戲硬體，而將集中精力發展遊戲軟體，所以Sega往後將定位為遊戲軟體廠商（在家用遊樂器方面）。

網路遊戲在今年會場上可說是到了泛濫的地步，每間遊戲公司都打算要推出一、兩套網路遊戲。對於這個現象，筆者有一些擔心；網路遊戲是相當耗費時間的遊戲，也就是說，玩家最多只能同時玩一到兩套的網路遊戲，如果市面上突然多出了許多套網路遊戲，市場將會有辦法消化這些遊戲嗎？等到這些遊戲推出之後，誰勝誰敗將會是很有趣的局面。

參加的公司少了，同樣的展出的遊戲也少了，不過套用達爾文適者生存的定律，今年展出的遊戲相對地在品質上也增加了許多。每年筆者從E3回來時，都得要從看到的上百套遊戲裡去蕪存菁一番，找出品質較好的一百套遊戲為玩家們介紹，不過今年倒是可以省了這個步驟，因為今年展出的遊戲裡面實在沒有幾套是爛遊戲，雖然展出遊戲總數少了，但是可以報導的遊戲數量卻增加不少，敬請玩家慢慢閱讀。



這與報導的遊戲毫無關係，可是缺了美眉的照片就不算是E3報導了

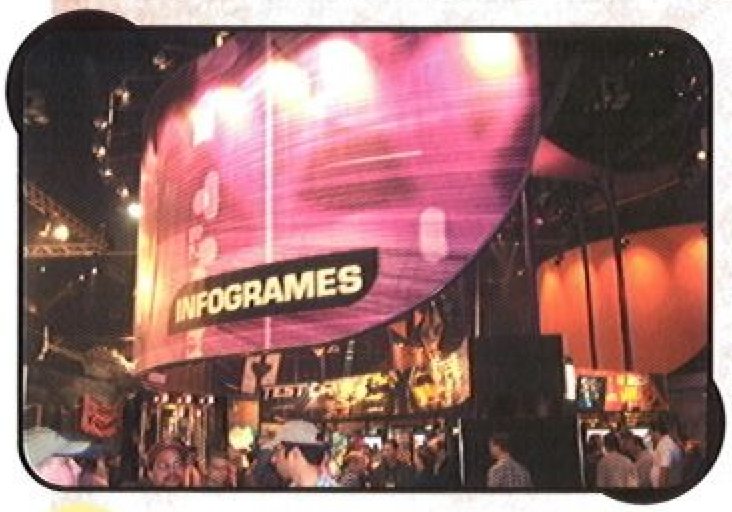
由於篇幅有限，因此每套遊戲筆者都僅能夠簡單扼要的帶過，如果玩家看到那套產品希望能夠深入瞭解，請與編輯部聯絡，我們將會依照讀者反應，決定下半年的公司專訪計畫。



特別報導

Infogrames Entertainment

Infogrames是一家歷史相當悠久的公司，之前台灣業界一直稱之為”穿山甲”，總部位於法國。最近在台灣成立的英寶格，就是Infograms的台灣分公司。這家公司可以說是與EA及Activision同期的公司，推出過較有名的遊戲，就是鬼屋魔影系列了，鬼屋魔影是早期創先使用3D技術的遊戲之一，可以說是業界3D遊戲的領導者；後來Infogrames在美國及臺灣消沉了一陣子，但是該公司在歐洲卻還是數一數二的遊戲企業。



Infogrames在會場上面砸下重金，風光展出了今年的產品

前陣子收購了許多美國遊戲公司後，Infogrames便開始開拓歐洲之外的市場，最近Infogrames在臺灣成立了分公司，就是因為臺灣的遊戲市場是除韓國之外亞洲最大的（日本之所以不包括在內，是因為日本人對於外國製的遊戲相當排斥，因此外國遊戲在日本可以說是沒有什麼市場可言）。這次在會場上面，Infogrames展出了許多不同種類的遊戲，不過真正的重頭產品，都是在二樓的小房間後面展出。

Alone in the Dark 4: The New Nightmare

Infogrames在會場上面的旗艦產品，就是鬼屋魔影四代（Alone in the Dark, The New Nightmare），這套遊戲將會在所有遊戲平台上面推出。由於隔上一代推出的日期至今已經過了好幾年，因此鬼屋魔影四代無論是那方面，都有很大的進步。首先玩家是否記得，鬼屋魔影的前三代雖然在人物方面運用的是3D圖形，但是背景卻都是以2D圖形所繪製的；在四代裡面，遊戲引擎將會以3D圖形繪製所有人物及背景。由於玩家的視角在四代中可以自由改變，因此遊戲進行的方式也會有所不同。



『由於前三代的視角是固定式的，因此在關卡的設計上有很大的限制。』Infogrames的Meridith Braun表示：『如今的活動式視角，可以讓設計人員創造出更多不同的挑戰。』



說到挑戰，鬼屋魔影系列有很多的動作成份，也就是說，像遊樂器上動作遊戲那樣的跑跑跳跳，在鬼屋魔影四代裡面也會出現。鬼屋四代給筆者的感覺，就是結合古墓奇兵及盧卡斯冒險遊戲的合體。玩家在遊戲一開始，可以從兩個人物之間選出一個故事情節。隨著玩家選擇，遊戲的情節也會不一樣，不過遊戲的兩個故事在中途會有交叉的部份，因此當玩家完成一個故事後，進行另外一個故事時應該會比前者容易許多。



除了兩個主角之外，遊戲裡面也會有二十幾個不同的人物，來增加遊戲的恐怖感。在恐怖片裡，通常都會有很多人物，隨著人物一個個遭到殺害，恐怖的氣氛才會越來越陰森，鬼屋四代也是如此。除了情節令人悚然之外，遊戲的3D圖形大量運用了生化材質的技術，讓整個場景看起來有濕答答的陰森氣氛，加上突如其來的音效，營造出了相當可怖的感覺。

筆者在會場看這套遊戲時完全不感到可怕，因為會場實在是太熱鬧了，不過等到進了小房間裡面觀賞時，等到設計人員將燈都關掉，才真正體會到了遊戲的可怖之處。夠膽的玩家在玩時，有種就把燈都關掉，然後把音量開到最大．．．心臟病發本刊恕不負責。



Beach Head 2002

搶灘2002（Beach Head 2002）也是Infogrames在會場上展出的另一套遊戲。在前一代的遊戲裡，玩家扮演的是一個單人的特種士兵，任務則是要保護孤島上的一個軍事基地，使其不受到外來傘兵的侵襲；在任務完成之後，敵人由於未能達到目的，因此決定全力攻擊大後方。玩家在搶灘2002裡要面對的，不只是敵方的士兵而已，還得要與敵方的坦克、戰機及戰艦等等作戰。搶灘2002與一般3D動作遊戲不一樣的地方，就是它是一套比較注重實戰的產品，在遊戲中除了使用的武器都與真實世界裡的一模一樣外，連戰機、戰艦及坦克都沒有一樣是虛構的。最重要的是，遊戲裡面玩家使用的戰術也是真正的軍隊戰術，比起其它的遊戲，搶灘2002裡戰術比技術更加重要。

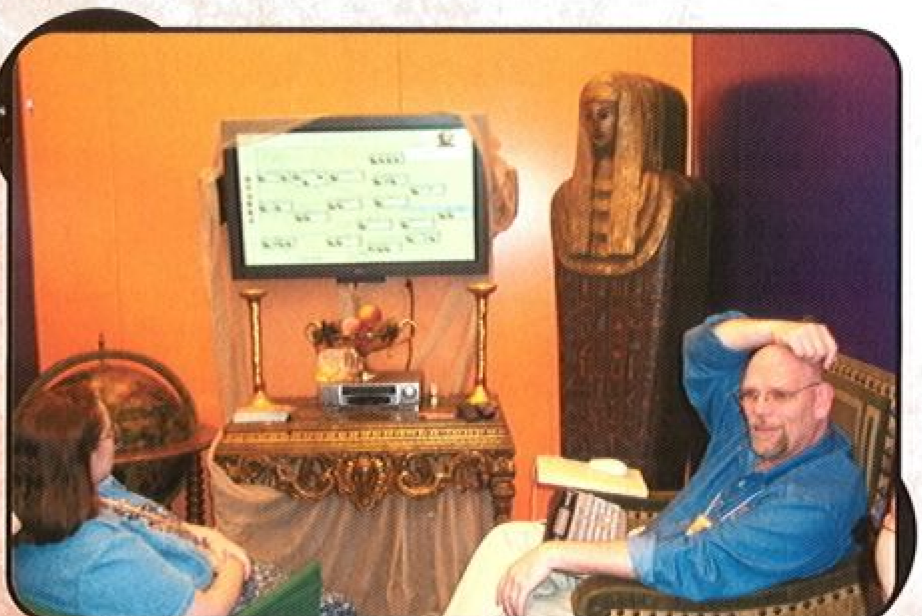
Sid Miere's Civilization 3

席德·梅爾(Sid Miere)算是遊戲界的名人，推出過許多有名的遊戲，但是他所設計的許多遊戲之中，最出名的莫過於文明(Civilization)系列了。在席德離開了Microprose之後，由於版權問題，他不能再設計任何名為文明的產品。後來″文明″這個商標被Microprose的餘黨還有Activision兩家公司蹧蹋得亂七八糟，推出了數套以文明為名的爛遊戲。詳細的細節筆者並不清楚，只知道後來Infogrames取得了文明的商標使用權，並且與席德·梅爾的Firaxis 設計小組簽約，設計這套名為″席德·梅爾的文明三代″(Sid Miere's Civilization 3) 。熱愛文明系列的玩家終於等到這一天了！

文明三代在介面上不會有很大的改變，因為遊戲的操作介面特地設計成與前作相似，讓熟悉的玩家能夠立刻上手進行遊戲。席德表示，文明三代的設計宗旨，就是在遊戲的內容上花費精力，而不將時間浪費在華而不實的介面及圖形上。在文明三代中，遊戲的選項多了很多，遊戲的複雜度當然也提升了不少；在戰鬥選項方面，玩家可以選擇軍隊的領袖，也可以選擇軍隊的大小及組合。在戰略方面，文明三代加入了空戰、圍城及撤退等選擇。

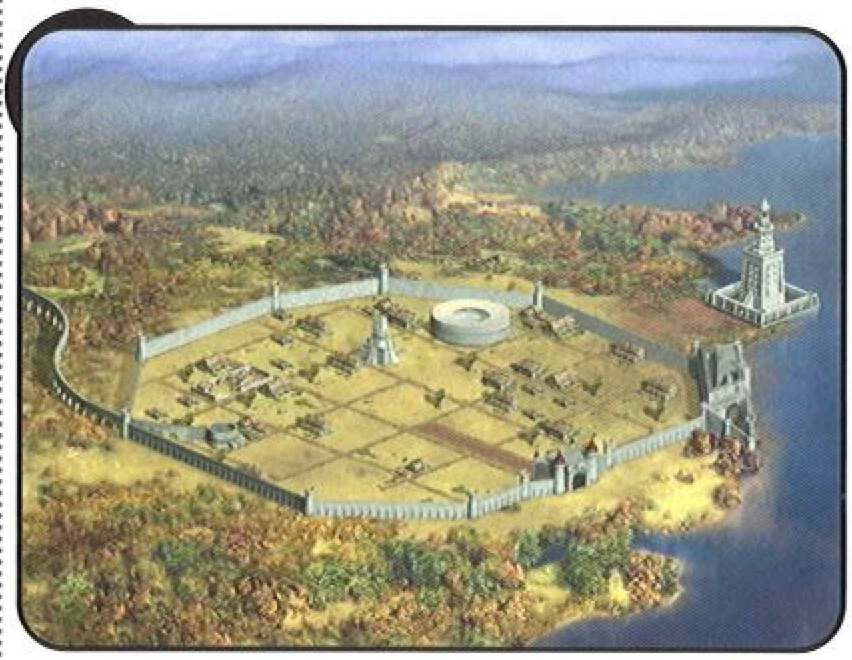
在國與國的商務方面，文明三也提供玩家新的選項。除了可以交易的貨品數量增加外，最重要的改變，就是玩家能夠設定商用道路（Trade Route）。商道的好處就是貨品在上面移動時，所要繳納的稅金及運輸費都會大量減少，不過在戰鬥時，如果敵人占領或是毀壞了商道，那麼在經濟方面就會對玩家造成莫大的損害。





文明三代的設計師在小房間內介紹遊戲的特色，今年席德沒有親自介紹，相當可惜

國與國之間的邦交選項也增加了不少，尤其是在談話的介面方面，更是多了許多選項。在三代之中，運用複雜的談話系統，玩家將可以與其它國家對於不同的事宜進行″談判″。這與前幾代不是和解就是交戰的談話系統有著很大的分別，使得外交的彈性運用也將更為靈活。

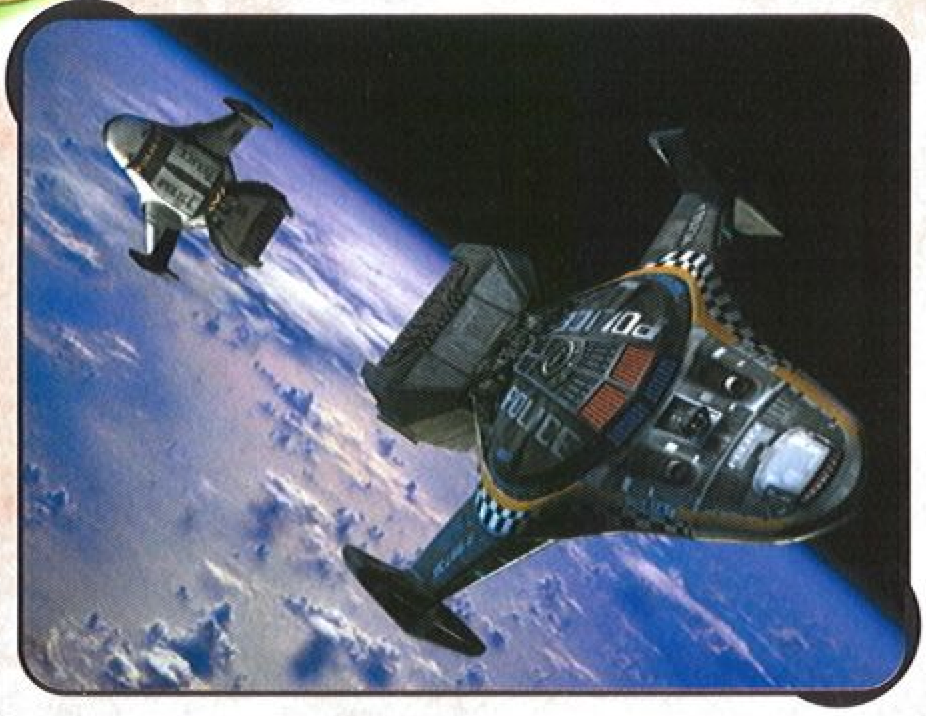


當然，文明系列一向的特色－科技的研發，在三代中也有相當的內涵。玩家不但能夠享有更多的科技、人物及軍事單位之外，在三代中也加入了″突發科技″。這些科技是無需玩家研發就會自動″意外發現″的科技，突發出現的科技都相當強大，但是卻不常出現。除了科技之外，文明三代也加入了新的國家、新的文化及全新的多人連線遊戲功能～文明三代＋席德·梅爾，就是最佳的品質保證，不是嗎？

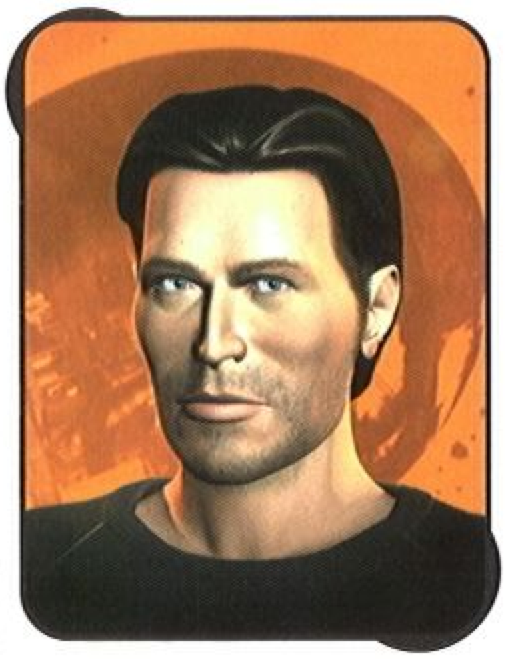


E3 Special Report

Edge of Chaos
“Independence War 2”



市面上已經好久沒有看到太空模擬遊戲了。自從銀河飛將系列之後，好久都沒有看到好玩的太空模擬遊戲。本遊戲的背景是設計在一代的100年後，也就是24世紀。一百年前的獨立戰爭打到現在都還一直持續著，像這樣長期的戰爭打到後來，誰對誰錯及原本打戰的目的都已經沒有人知道了。



玩家在二代中將會扮演Cal Johnson這個角色，他是個宇宙海盜頭目，帶領著一群海盜在銀河中四處冒險。獨立戰爭二代的進行方式與”銀河飛將私掠者”非常相似，遊戲中除了太空戰鬥之外，還有貿易、冒險及邦交等等成份，玩家在遊戲中可以扮演萬惡不赦的海盜，也可以成為聲名遠播的綠林好漢，遊戲如何進行，將隨著玩家的喜好來決定。

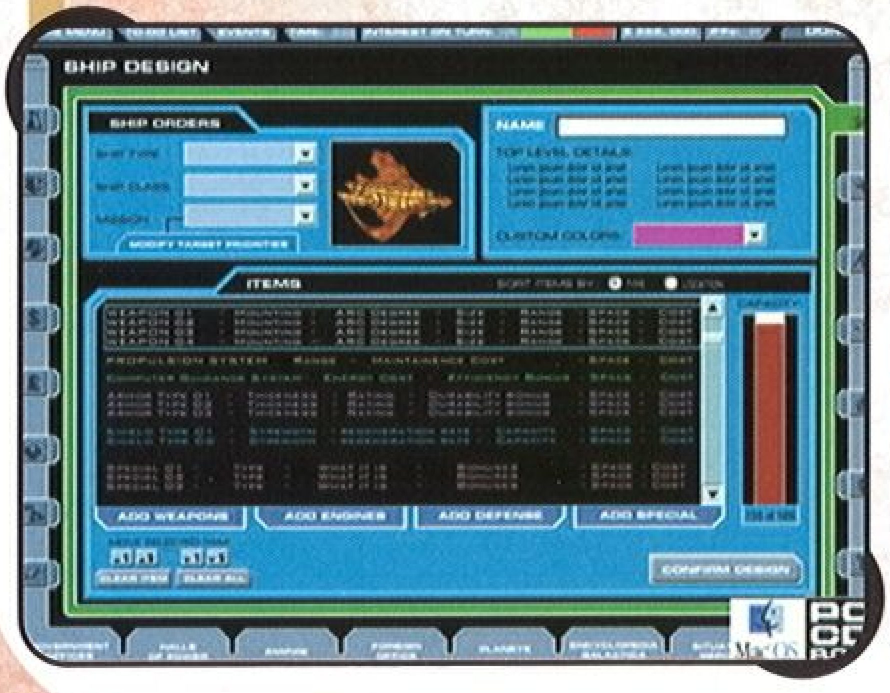


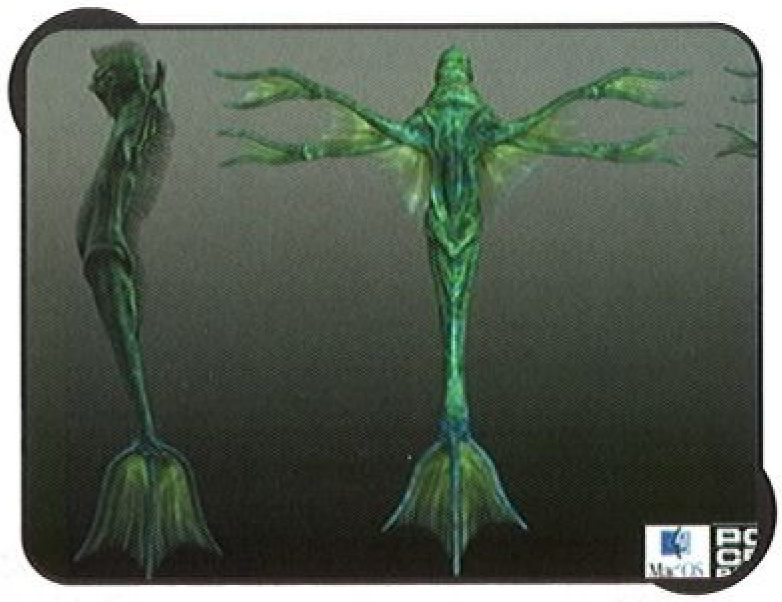
獨立戰爭二代使用的是全新的3D引擎，因此遊戲將會支援最新的3D加速卡；筆者在會場看到的展示是在nVidia GeForce 3上面執行，畫面的精細度相當驚人！太空船的3D模組已經細膩到了看不到多邊形的程度，在光影效果上面更是逼真，讓太空戰鬥時的雷射光影看起來更加地真實。獨立戰爭二代能讓玩家進行16人連線，無論是對戰或是合作模式，都將會帶給玩家很大的樂趣。

Master of Orion III

Master of Orion（銀河霸王）系列在戰略遊戲市場上相當有名，玩家在這個遊戲系列裡扮演的是一個星系的領導者，隨著所下達的管理及計劃，玩家將可以決定整個星系的命運；但是在Master of Orion 3裡面，玩家將不單只管理單一星系，而是整個銀河的主人！星系的主宰者在三代裡面，只不過是玩家手下的旗子而已。

Master of Orion 3注重的是玩家各方面的管理，除了在軍事及商務上需要玩家的專長外，政治、管理及情報等方面在三代也占了相當重要的地位，因此贏得遊戲的方式不再限於征服所有敵人，在三代中，玩家只要在軍事、經濟、或政治方面取得了絕對優勢，就算是贏了。



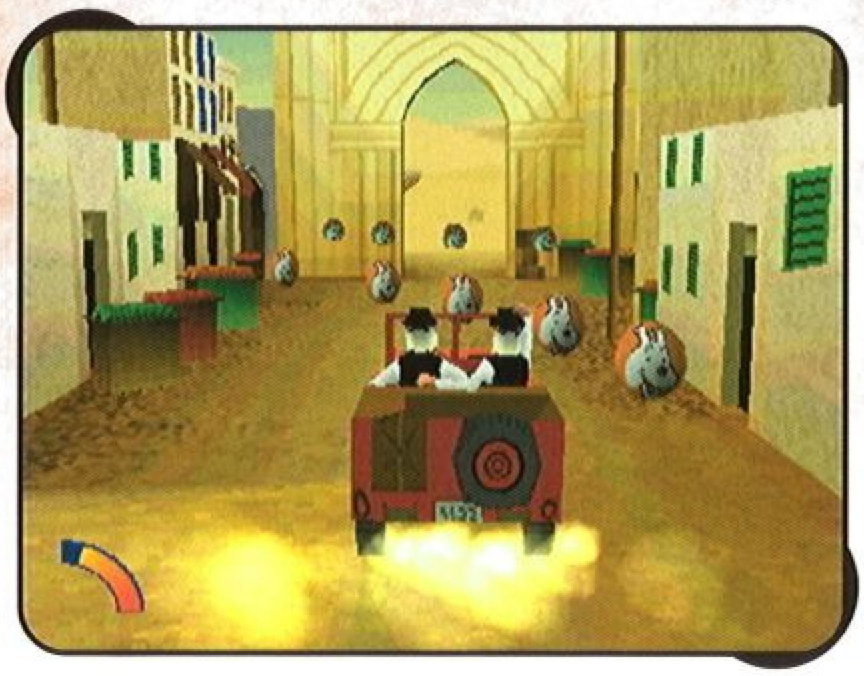


在戰鬥方面，除了更加創新的戰鬥介面之外，遊戲還加了”造船廠”的功能。運用造船廠，玩家可以自由設計己方的戰艦，運用各種零件來自由組裝火力強大的艦隊。在三代中，遊戲也加入了科技轉盤的設計，可以讓玩家創造出無數種不同的科技組合。

遊戲從原本的2D介面進步成為3D介面，因此在三代中將可以自由移動視角，或者移動星系圖。Master of Orion三代無論是在內容或是遊戲圖形

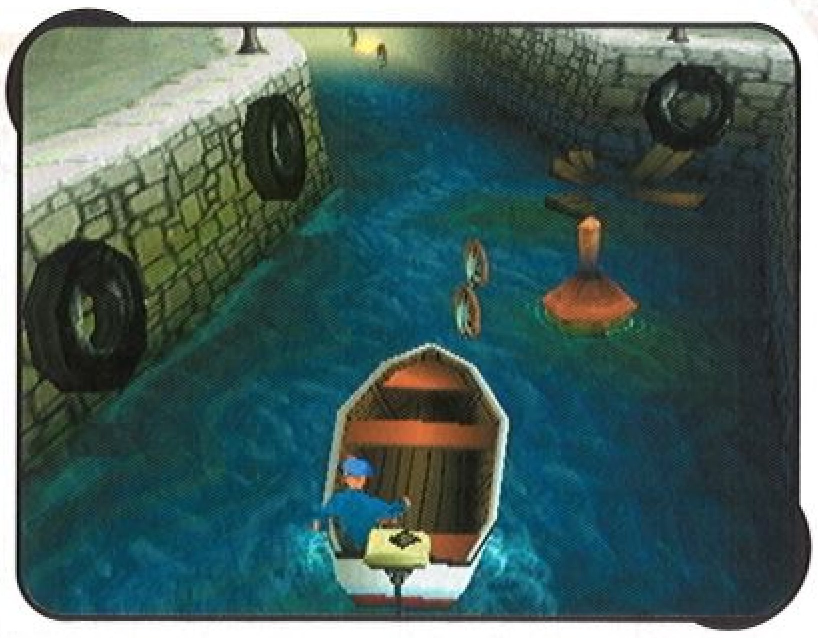
Tintin Destination Adventure

丁丁冒險記是瑞典有名的漫畫系列，內容序述一個名為丁丁的青年在世界各地冒險，並且捲入各種不同奇異的事件。筆者小時候有整套的丁丁漫畫書，只是不知道讀者們有沒有看過這一套漫畫。Infogrames



這一次展出的這一套Tintin Destination Adventure是所有的丁丁系列遊戲中第一套運用3D圖形，因此這也是第一次能充份表現出丁丁漫畫裡面特別畫風的遊戲。

如果看過這一套漫畫的人，那麼將會是一套值得期待的遊戲。Tintin Destination Adventure裡面包含了頭五套漫畫的故事情節：The Black Island、Red Rackham's Treasure、Land of Black Gold、Explorers on the Moon及Flight 714。雖然遊戲的五條主線故事是由漫畫所改編，但是



內容方面不會一成不變；設計小組在遊戲裡面加入了許多謎題及冒險成份，讓玩家無法把漫畫拿來當作遊戲的攻略本。但是讀過漫畫的人都知道，丁丁解決難題的方法都相當的奇怪滑稽，因此在玩遊戲時遇到難題，可得要好好的發揮想像力，才能夠順利通過。

Tintin Destination Adventure裡面的人物都是漫畫裡面出現過的人物。當然，丁丁身邊的狗Snowy也會在遊戲中陪伴著丁丁一起進行冒險。所以看過漫畫的玩家們可以期待。



© HERGÉ/ MOU



介面方面，都有著相當的進步。由於三代是由前作的原班人馬設計，相信在其自我要求之下，遊戲的品質比前作應該是有過之而無不及。



La Femme Nikita

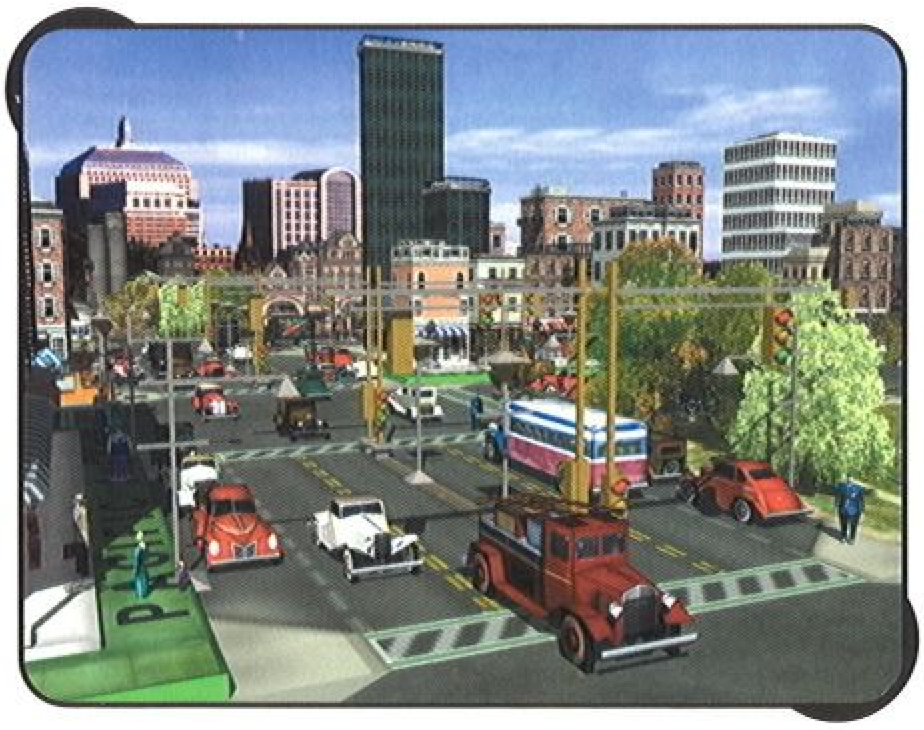
法國導演盧貝松(Luc Besson)所執導的名片Le Femme Nikita，在美國被翻成了電視影集，如今Infogrames將為其推出電腦遊戲版本。在La Femme Nikita裡，玩家除了可以扮演電影的主角Nikita之外，還能夠扮演她的上司Michael的角色。Nikita所加入的組織叫作Section One，是一個專門成立對付恐怖份子的團體。在遊戲中將會有許多任務，除了能夠使用許多情報員的高科技工具外，遊戲中還會有許多Section One的專家隨時的幫助玩家進行任務，因此電影裡面出現過的武器專家、戰略專家及電腦專家在遊戲中也都會出現。

遊戲的關卡包括全世界各地著名的城市，關卡中所能夠使用的武器，也會因關卡的背景不同而有所變化。在遊戲中有兩個故事主線，隨著玩家選擇人物的不同，將會有迥然不同的發展。遊戲也支援多人連線，可以讓一個玩家扮演主角，而其他的玩家扮演支援小組的角色，這是個相當特別的功能，可以讓遊戲增加更多不同的玩法。

Monopoly Tycoon



”大富翁”是全世界最著名的紙上遊戲，電腦遊戲的版本至少有上百種。雖然每套電腦遊戲的大富翁玩法都類似，但是內容卻都不太一樣；例如臺灣版的大富翁使用的，就全部都是臺灣的地名，而美國各大城市也都擁有自己的大富翁版本。不過這次Infogrames在會場上展出的Monopoly Tycoon，無論在玩法或是圖形介面上都有很大的改變，是一套值得一試的產品。



首先在圖形方面，Monopoly Tycoon運用的是全3D的圖形介面，在遊戲中所有街道、建築、人物還有車輛，全部都是以3D圖形繪製。整個遊戲的圖形看起來就讓玩家有一種真正在都市裡面的感覺。車輛及人物在都市裡面都會自由移動，所以遊戲看起來倒是很像3D版的模擬城市。說到模擬城市，Monopoly Tycoon 的遊戲玩法與該遊戲倒也極為相似。在Monopoly Tycoon裡面，玩家除了可以購買地皮之外，還可以在上面興建各種不同的商店。如果玩家擁有一整塊區域，更是可以將整個地區劃成商業區或是住宅區，以賺取更多的利益。

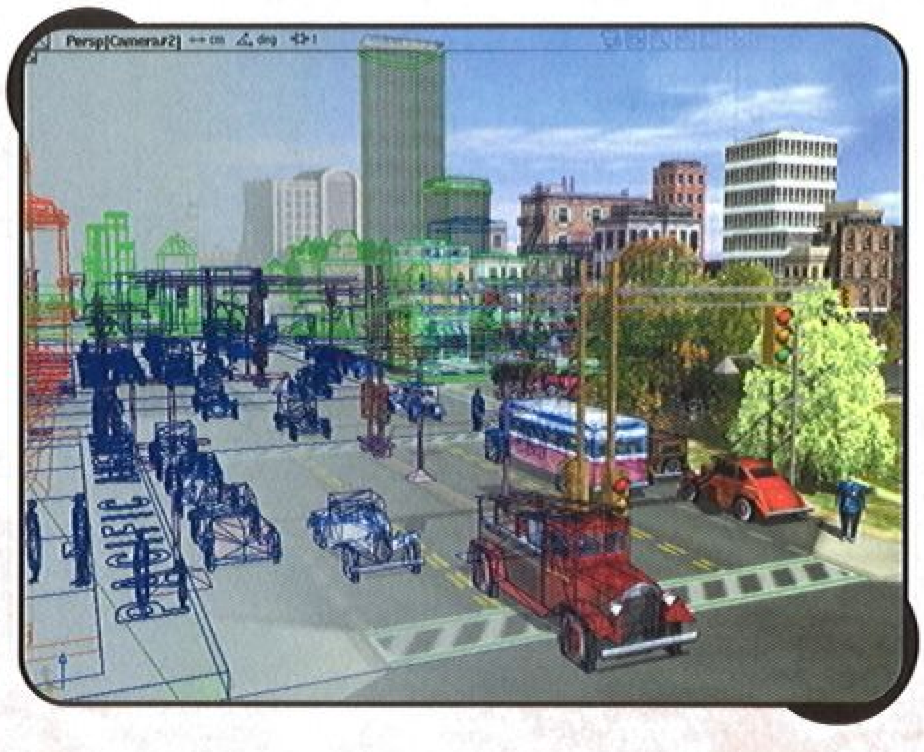




Monopoly Tycoon可以在不同的時代背景下進行遊戲，玩家也可以選擇讓時間流動，讓背景從最初的1920年一直演化到現代。遊戲仍然保存了大富翁最重要的成份，例如玩家走到一塊地皮上時，能夠決定該塊地皮的命運；還有大富翁裡面的”機會”及”命運”，在Monopoly Tycoon裡也會以突發事件的型態出現。



多人連線當然是大富翁遊戲不可或缺的功能。Monopoly Tycoon可以讓玩家經由Games.com尋找其他的玩家並且一起連線。比起目前的許多大富翁遊戲，Monopoly Tycoon算是一套相當頗有創意的遊戲，相信玩家們會喜歡。





特別報導 Interplay



Interplay的展覽攤位仍舊是以關閉式的形式展出。



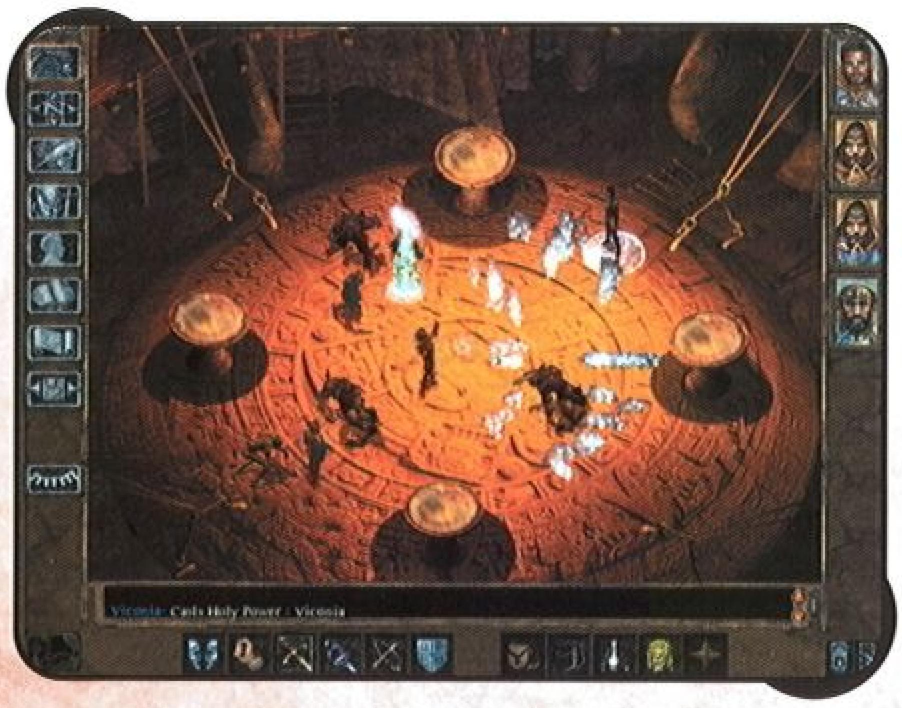
在會場上面Bioware以關閉式的方式向記者們展示遊戲

Interplay是臺灣玩家相當熟悉的公司，其旗下推出的RPG，更是家喻戶曉的產品，像異塵餘生、柏德之門等，在臺灣都經過英特衛中文化後推出。事實上，這幾年來Interplay已經成為了美國電腦RPG的權威，在眾多遊戲公司的激烈競爭之下，Interplay居然還有辦法在RPG界打下一片天下，實在是相當不容易。

這次在會場上面，Interplay及Bioware 兩家公司的攤位是分開來展的，不過由於Bioware的軟體幾乎都是由Interplay全權代理，因此筆者將會在這裡一起介紹。

Bulder′s Gate II: Throne of Bhaal

柏德之門二代在推出後大受好評，這次在展覽上面，Interplay展出了二代的擴充片Throne of Bhaal。Bhaal一族在長久的戰亂中生存，主角身為Bhaal的一員，其旅程將會經過劍灣、Amn，最後到達南方的Tethyr國度。在遊戲之中，主角將會一步步發現他黑暗的血統及蘊藏的強大力量，最後帶領著Bhaal一族遠離戰亂的痛苦。



Throne of Bhaal帶領玩家到一個全新的國度，在遊戲中，玩家將會遇見新的人物、怪物及各種全新的魔法。在遊戲系統方面，玩家的人物等級在Throne of Bhaal裡面將可以提升到高達40級；在經驗值方面，最高可取得點數則提高到八百萬點，法術等級在這套擴充片裡面，也可以增加到第九級。

當然，各種職業的特別能力在Throne of Bhaal也會增加許多，戰士將可以使用更多的戰鬥技巧，小偷也能夠使用各種新的陷阱。Throne of Bhaal也增加了一個全新的職業：Wild Mage，這個新人物將可以讓玩家使用更多不同的特殊法術。



雖然Throne of Bhaal是一套擴充片，但是除了在遊戲引擎方面與原作一模一樣之外，在內容方面則迥然不同。由於柏德之門的引擎可以說是直接引用，因此製作小組在設計本遊戲時，大部份的時間都是花在遊戲故事的架構上，也就是說，設計小組花在Throne of Bhaal設計方面的心血，並不亞於原作的設計。



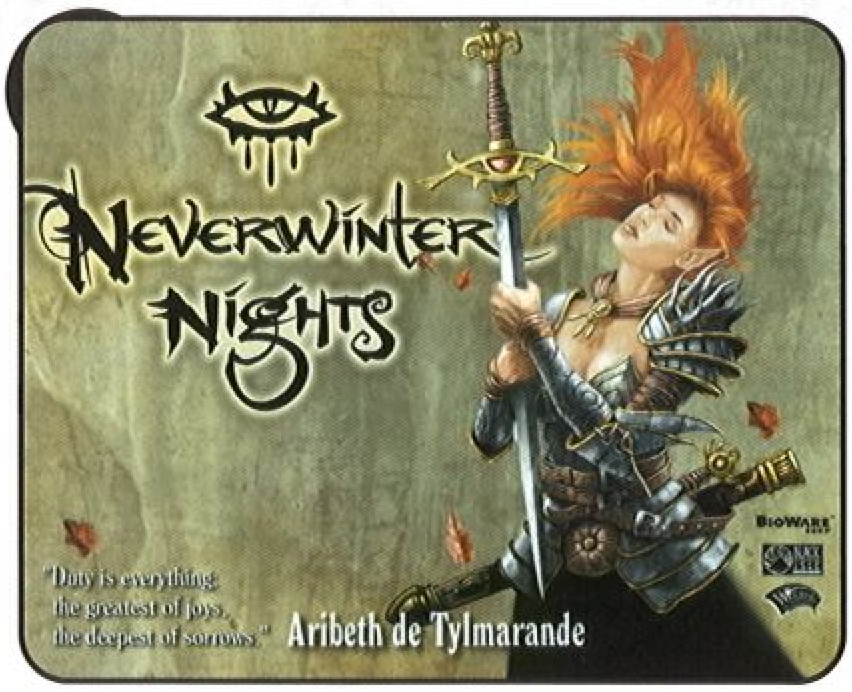


Neverwinter Nights



設計小組正在展示Never Winter NIght的內容。

E3展上面每年大約有十套遊戲是玩家們密切期待的產品，而Neverwinter Nights就是其中一套。Neverwinter Nights是一套小型的網路遊戲，它也是第一套能夠讓玩家真正扮演Dungeon Master的AD&D遊戲。



Neverwinter Nights裡面沒有任何故事、沒有任何關卡，整套遊戲就是一套強大的遊戲引擎。它能夠讓玩家設計自己的冒險、自己的故事、並且扮演Dungeon Master的角色，讓其它玩家經過網路登入玩家所設計的世界裡面冒險。雖然玩家也可以玩遊戲預設的單人模式，但是Neverwinter Nights主要就是設計給玩家製造冒險的一套產品。

Neverwinter NIghts在之前就已有過諸多報導，因此在內容方面筆者不再累述。這次E3展覽上，Bioware在小房間裡面第一次展出了Neverwinter Nights的世界編輯器。這個編輯器相當強大，運用這個編輯器，玩家只要是能夠想像到的故事情節，都能夠利用它創造。不過由於這一個工具相當強大，想要扮演Dungeon Master的玩家，還得要對基本的電腦程式語言有相當的瞭解，才能夠發揮這套工具強大的功能。



Neverwinter Nights的基本關卡設計相當容易，與其它的遊戲編輯器方法並無不同，可以像玩拼圖那一樣將地形一一拼起來；玩家不需要擔心3D關卡方面的繪製，遊戲引擎本身會自動依照玩家地形的設計來製造3D關卡。在地形設計完畢之後，便可以開始設計遊戲的主線故事。利用編輯器，玩家可以自由創造任何人物、怪物、物品及特殊事件。如果玩家只是要設計一個殺敵取寶物的任務，那只要在關卡上面放置許多高等級的怪物，然後在關卡最後放置一個相當強力的武器就可以了。不過如果玩家想要設計一個擁有複雜故事的冒險，那麼就非得要會寫一些基本的電腦程式不可。



在Neverwinter Nights裡面，遊戲的劇情編輯器運用的是物件導向程式設計的原理來敘述的；也就是說，遊戲中每個人物、每個事件、每句對話及每個物品在對編輯器來說，都是一個功能物件(Function Object)。每個功能物件都可以在程式裡面互相套用。例如，如果想要設定守衛在玩家碰到寶刀時開始攻擊玩家，那麼玩家就得要在編輯器裡面寫出以下的語法：

```
if (object(blade).owner() != NULL) npc(guard).mode(ATTACK).target(PLAYER);
```

如果寶刀被某人擁有時，那麼守衛將攻擊持有該寶刀的人（玩家）

由於這些是程式的語法，因此玩家將會有很高的設計自由度。玩家可以依照玩者的任何一項數值或是遊戲中當時的情況設立許多不同的條件；無論是什麼樣的情況，只要是玩家想得到的，在Neverwinter Nights裡面都可以做到。當筆者問道，玩家是否也能夠在遊戲中加入自己的語音呢？設計小組回答：語音的傳送在網路上還有一些著作權的問題，不過他們希望能夠在推出時加入支援mp3 檔案的功能，讓玩家在語音方面也能夠自由設計。



喜歡設計遊戲的玩家，Neverwinter Nights無疑是一大福

音，就算不會設計程式的玩家，也得要為了這套遊戲去好好的K一下C語言的語法。不過懶得學程式的玩家，也可以加入由其它玩家設計的上萬種不同的冒險。由於冒險是由玩家自由設計的，因此隨時在網路上都會有新的遊戲可以玩，耐玩度可以說是高到了極點。值得一提的是，主持遊戲的Dungeon Master擁有如神一般的力量，在遊戲進行的同時，他可以隨時加入物品、加入怪物、或者是隨時殺死一個玩家，擁有絕對的權力。



Neverwinter Nights的單一世界最多可以讓64個玩家同時進行遊戲，不過遊戲的編輯器支援連結點的功能，也就是說，玩家可以將好幾個世界連在一起。如果玩家擁有兩台電腦，便可以設計兩個世界，然後設立許多連結點將兩個世界連在一起。Neverwinter Nights無疑是一套全新種類的電腦遊戲，喜歡AD&D的玩家可別錯過了。



Hostile Waters: Antaeus Rising

電影以及遊戲界慢慢的開始結合了。這一次在會場上面不但可以看到很多電影改編的遊戲，也可以看到許多遊戲改編的電影（例如：古墓奇兵以及Final Fantasy 等電影，都有在會場上面進行造勢的活動）。這次Interplay 展出的Antaeus Rising，也是這樣的一套結晶。

本遊戲的故事是由名作家Warren Ellis所撰，內容提到人類在享受了短暫的和平之後，於2032年再度進入一場世界大戰；由於2032年科技又進步了許多，因此整個戰局呈現了全然不同的狀態。在遊戲裡面，玩家操作的是一個結合兵工廠及航空母艦的大型載具（自走基地？）。玩家可以運用這個載具，造出各種不同的武器，並且以其為指揮中心，自由的操作每個單位在戰場上面作戰。





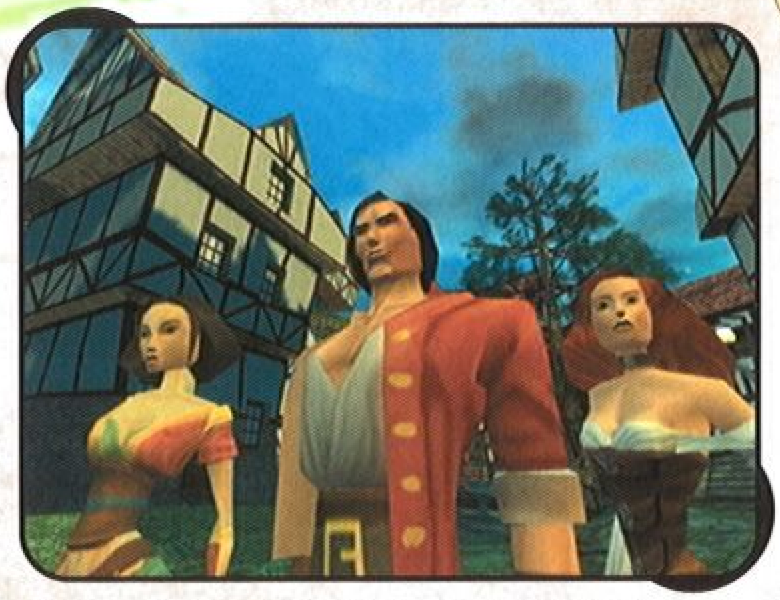
在指揮模式時，遊戲的進行方式與一般即時戰略遊戲沒有什麼不同，不過玩家可以點選載具上面任何一個單位進入操作模式，這時遊戲的進行方式就變成了第一人視角的動作遊戲。Hostile Waters結合了即時戰略及動作遊戲，讓玩家享受戰略的技巧及動作的快感。



Hostile Waters的物理引擎相當先進，在戰場上每個物件的移動方式都相當真實。例如一個管子從山丘上滾下去時，它會直直的滾下去；不過如果玩家對它開火，讓管子的形狀因遭受外力而改變，那麼它就會歪歪扭扭的滾到山下。另一個引擎的特色，就是任何物件在遊戲裡面都不會消失；舉例來說，當一個單位被摧毀後，它所有的碎片都會留在戰場上面，如果有任何一塊碎片掉到海中，那麼那塊碎片也遲早都會被沖到岸上。

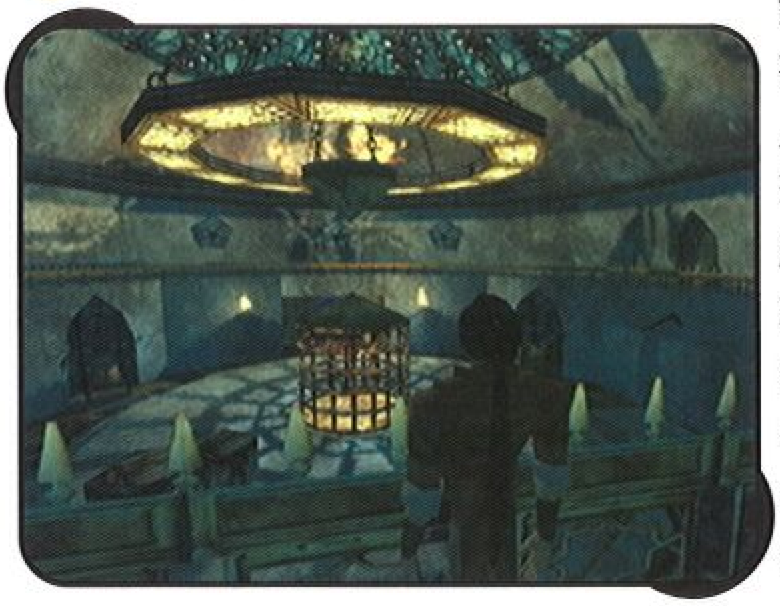


Galleon

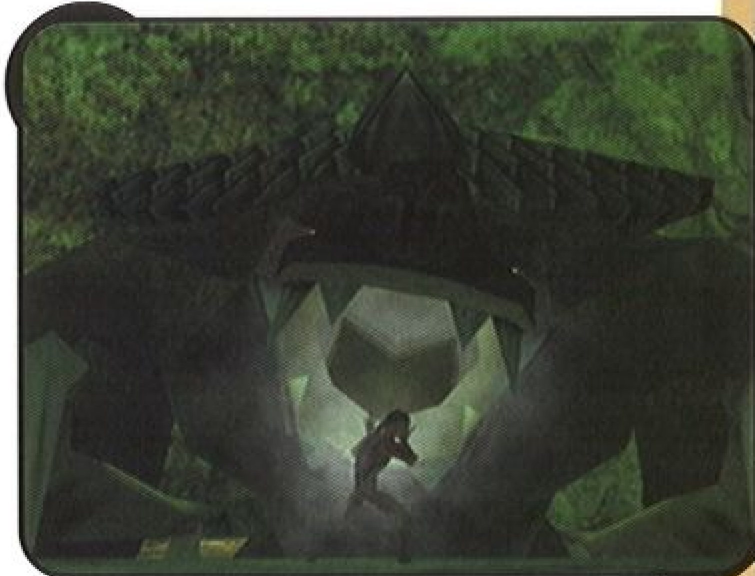


一手創造古墓奇兵蘿拉的設計師Toby Gard又再度出擊了！在Galleon這套動作遊戲裡面，主角Thama Sabier與蘿拉一樣，將得在各種刺激的環境中冒險，不過若是遊戲完全與古墓奇兵一模一樣的話，那就沒有意思了；Galleon最大的不同，就是遊戲採用故事敘述的方式進行；玩家在玩遊戲時，就好像在聽故事一樣，只不過能夠親自操作主角的一舉一動罷了。

Galleon雖是一套動作遊戲，但是它不會要求玩家進行一些難度甚高的”空中飛人”動作。一般玩家對3D動作遊戲最大的抱怨，就是遊戲需要在很多移動的跳板之間跳來跳去，由於3D視角的關係，讓這些原本在2D遊戲上相當容易的動作，在3D的環境裡就變得幾乎不可能。Galleon的引擎在遇到這些障礙時，將會自動調整主角的方向，讓玩家能準確執行這些動作；也就是說，只要玩家不要差得太離譜的話，應該不會一命嗚呼才是。



在遊戲內容方面，Galleon也是一套相當獨特的動作遊戲。在敵人的設計上，Galleon完全跳出了動作遊戲既有的架框；玩家在Galleon裡面可以看到各種不同尺寸的敵人，從比主角大兩倍的小型怪物，到比主角大三百多倍的超級頭目，在遊戲中隨時都可以看到！



拜Galleon強大的3D引擎之賜，因此除了人物之外，關卡裡面幾乎每樣東西都可以自由移動，這個功能能讓關卡設計人員設計出更加生動的舞臺，而在Galleon的六個世界裡面，每個世界都確實各有其特色。不像古墓奇兵死氣沉沉的舞臺，Galleon的關卡本身就能夠讓玩家目不暇給。

Black Isle Studios TORN

設計了許多AD&D遊戲之後，Interplay的Black Isle Studios這次在會場上展出了一套完全由他們自行創造出來的遊戲世界。TORN的遊戲系統相當複雜，不過這也就是遊戲的主要賣點之一。在TORN裡面，人物點數的運用是遊戲相當重要的一環，加上各種人物的技巧及物件的取得，設計小組表示TORN將會是一套變化多端的RPG。

TORN使用的圖形引擎與Black Isle Studios以前所設計的遊戲大不相同。這次設計小組使用了LithTech的3D引擎，以3D的圖形將遊戲畫面完全呈現在玩家的眼前。





LithTech是一套由LithTech公司所發展的遊戲設計工具，它在3D繪製的功能上特別強大。由於TORN的設計小組不需要多花時間在遊戲引擎的設計上，因此在美工及遊戲的內容上，可以多下工夫。事實上，TORN是由設計Planescape Torment的原班人馬所製作，因此本遊戲將會保有Black Isle Studios一向的品質。

TORN支援五人網路連線，與柏德之門系列一樣，五位玩者可以一同結伴在遊戲中冒險。玩家可以選擇扮演六種不同的種族，也可以自由改變人物的各項數值及屬性。由於TORN並未使用AD&D的故事或背景，因此玩家並不需要對AD&D的系統有任何認識，便可以開始進行遊戲。

特別報導 Eidos Interactive



以推出古墓奇兵系列出名，不過近年來慢慢地從設計電腦遊戲的本行，變成了專門設計遊樂器遊戲的公司。這次在會場上，Eidos Interactive展出的產品大部份是PS2及Xbox的遊戲，展出的十數套遊戲之中，只有五套是專門設計給電腦平台的。有趣的是，Eidos好像對於大陸所設計的電腦遊戲特別有興趣，會場上也展出了兩套由大陸設計小組所設計的產品。

Lara Croft仍然是Eidos 攤位的主角

Trade Empires

Trade Empires也是一套模擬遊戲，不過這次玩家的目的是要發展一個強盛的商業王朝，而不是政治王朝。遊戲的背景時代從上千年前的古文明社會一路發展到現代，隨著新科技、新產品的發明，玩家也得發展出更有利的方式來交易這些商品。遊戲的目標很簡單，只要玩家能夠跟得上科技發展，並且能順利銷售每樣新產品，就能夠成為一個商業霸王。





這是套強調科技與商業之間關係的模擬遊戲。遊戲一共分為數個不同的段落，每個段落都代表著不同的時代；例如，在遊戲中一個段落的背景就設在中國漢朝，玩家的目的就是要發展絲路，與羅馬帝國進行商業上的往來。每個段落所包括的時代不一樣，當然在時間上的進行速度也不一樣。有一些段落相當短，僅有數十年之久，但是也有一些段落很長，長達一千多年。從青銅器時代到工業革命時代，商業的變化可說是天差地別，玩家所要運用的策略當然也得要隨著改變。

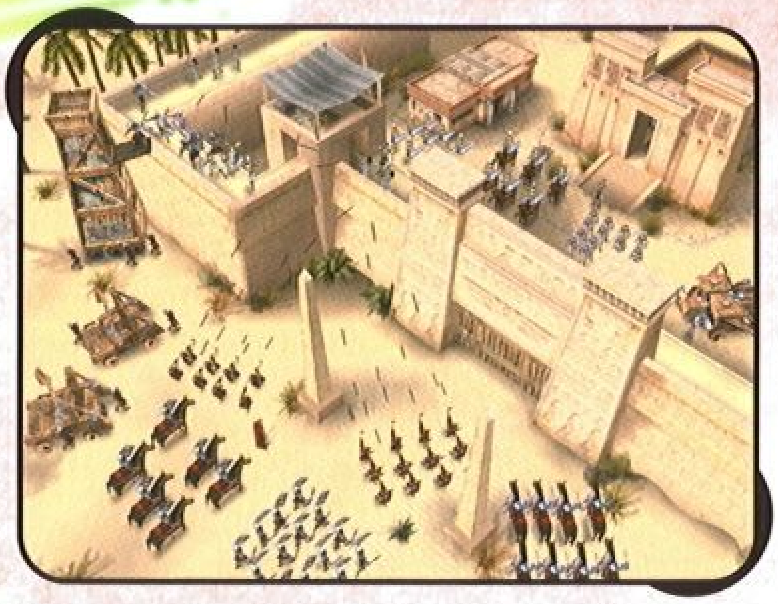


從交通工具、貨品管理、一直到整體經濟的供給與需求，Trade Empires能夠讓玩家操作整個商業世界上的每個細節，當然遊戲的複雜度也增加了許多。遊戲中的地圖是以3D方式顯示，玩家在遊戲中將可以看到200種不同的建築，經歷15種不同的時代背景。當然，遊戲的地理背景也包含了全世界的每個角落。Trade Empires是一個另類的模擬遊戲，值得玩家試試。





Praetorians



由Pyro Studios所設計的3D戰略遊戲，背景設定在羅馬帝國初期。在遊戲裡，玩家將會有機會與羅馬帝國的軍隊在歐洲各戰場週旋。從埃及戰場一直到羅馬帝國大本營，遊戲裡的三十個任務將會滿足玩家爭戰的雄心。與羅馬帝國軍隊抗衡並不是一件容易的事，因為羅馬帝國相當強盛，不但有數量眾多的兵種，也有各式各樣的戰爭道具。因此Praetorians 是一套相當注重玩家戰略技巧的遊戲。

Praetorians在畫面部份運用3D圖形顯示，無論是在細節或是比例方面都相當真實。在遊戲中，玩家可以看到各種巨大的建築，如金字塔、羅馬競技場等等，但是玩家也能夠清楚看到遊戲裡面的每個士兵，而且兩者在比例上相當正確！在遊戲操作上，Praetorians的介面採用一般即時戰鬥遊戲的操作方法，並沒有什麼特殊的操作，因此玩家在短時間內便可以輕鬆上手。

該遊戲最大的特色，就是該遊戲允許玩家使用隊形的功能；只要玩家設定好一個陣式，那麼軍隊在移動時陣形將不會散掉。陣形在遊戲中相當重要，因為隨著陣形的不同，部隊的攻擊及防守能力也會大有不同。



Republic: The Revolution

Republic是一個全新的戰略模擬遊戲，打著擁有最先進圖形系統的口號，Republic: The Revolution成為Eidos 這次在會場上主力宣傳的產品之一。在遊戲中，玩家可以扮演五種不同的角色：政客、商人、罪犯、宗教領袖或是將軍，一開始時玩家將會在一個秘密基地中帶領少數的支持者，然後要試著取得全國各地的支持，以進行革命推翻Novistrana的獨裁者。

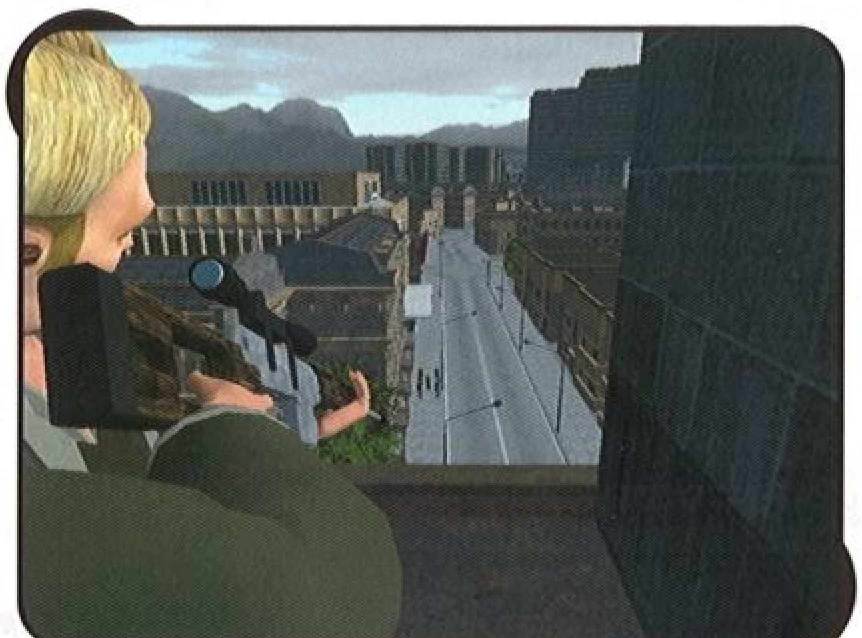


無論玩家扮演的是那一號人物，在遊戲中都必須發揮號召力，煽動人心，才能達到目的。玩家可以策動上百種不同的事件以達到政治目的，除了發動街頭抗爭、也可以策畫暴動、在運動比賽上面動手腳，更能夠操作媒體或是暗殺任何人物！在遊戲中，除了玩家所操作的派系之外，還會有16個其它組織在遊戲中與玩家競爭，這16個派系的目的都是要取得政權，因此他們會用盡各種手段來阻止玩家達到目的。

Republic: The Revolution的主設計師是Demis Hassabis。這個傢伙可不是泛泛之輩，在12歲時不但得到了西洋棋大師的頭銜，而且贏得了國際腦力奧林匹亞大賽的冠軍！在23歲時取得了劍僑大學的雙學位，畢業後不但參與了主題樂園的設計，而且也是名遊戲Black and White的主程式設計。他在1998年時創立Elixir Studios，並且在今年展出這套由他一手設計的產品。

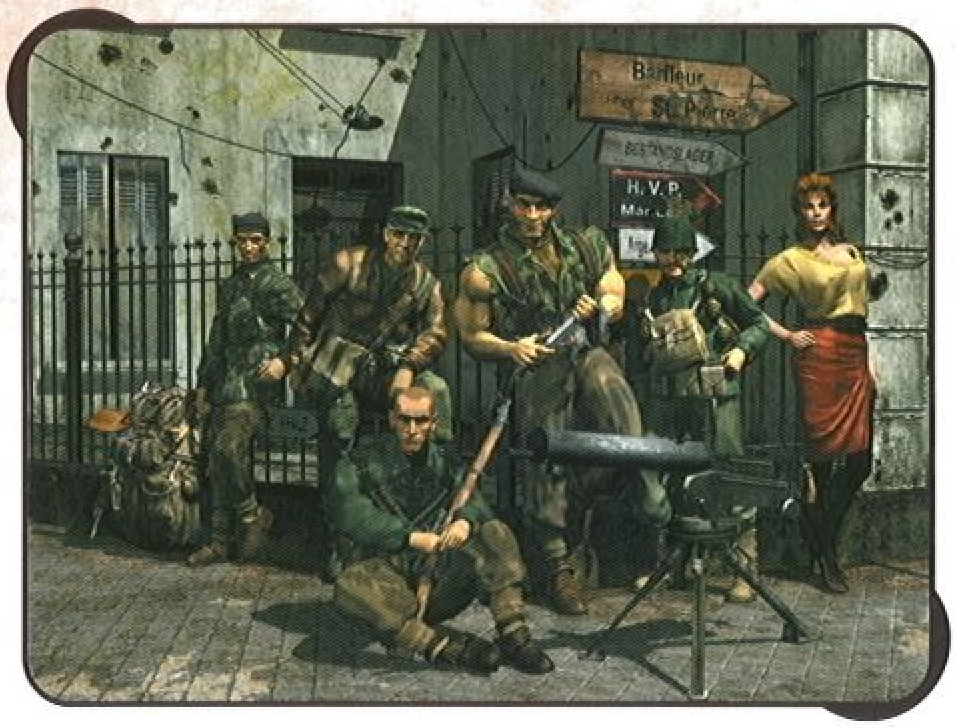


這是第一套能夠讓玩家扮演政治激進份子的遊戲，如果以”政治革命模擬遊戲”來形容這一套產品，可以說是非常恰當。許多模擬遊戲在圖形方面都不怎麼樣，不過Republic的設計小組卻聲稱遊戲的圖形引擎相當厲害，可以有繪製極複雜場景的能力！的確，Republic的畫面看起來相當漂亮，是其它同類型遊戲無法望其項背的。

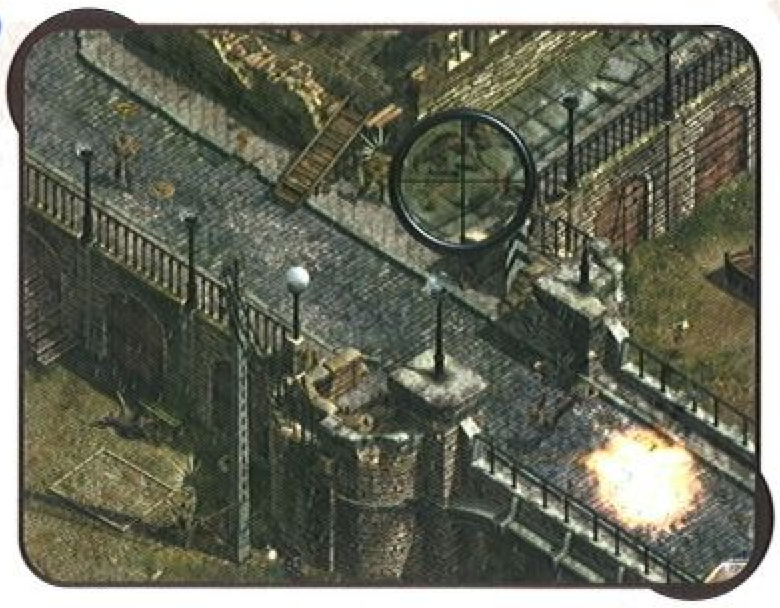


Commando 2

在Commando（台灣譯為魔鬼戰將）賣出一百多萬套之後，位於西班牙的Pyro設計小組這次會場上面展出了Commando 2。Commando 2結合了動作及策略成份，其背景設定在第二次世界大戰，玩家扮演的是一支特種部隊的指揮官，工作內容為以極少數的兵力深入敵後，運用各個隊員的特長，進行破壞、拯救人質等各種特殊任務。



一般像Commando 2這一類的遊戲，在圖形美工方面比較弱，但是Commando 2的美工則是其最大的特色：運用3D引擎，設計小組仔細刻劃遊戲裡的關卡地形，讓玩家體會二次大戰的真實風貌。為了增加戰術運用技巧，在二代裡面，設計小組加入了偷竊專家Lupin、絕色美女Natasha、甚至還加入了一條擁有特別能力的狗。



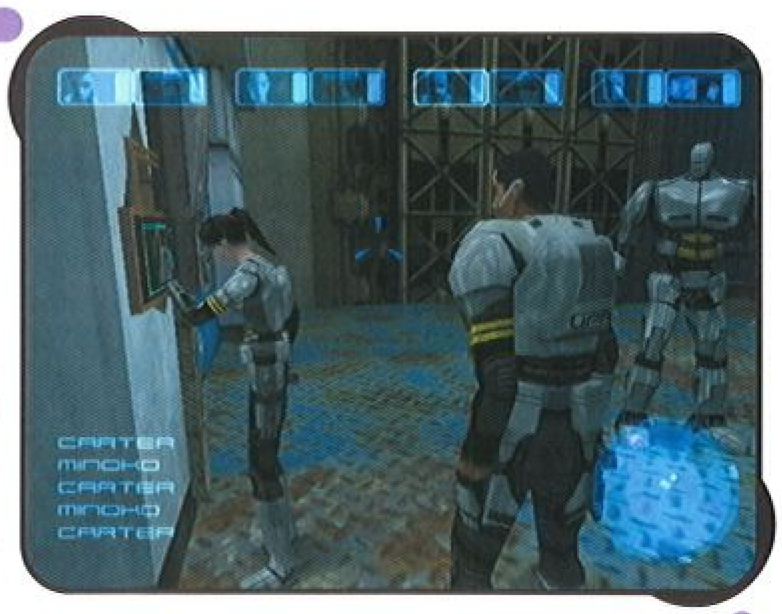
在Commando 2裡面，玩家可以操作的工具包括吉普車、坦克車、貨車、戰船、快艇及小型客車等。與一代不同的是，每位隊員可以互相交換身上所攜帶的物品，不再限制那個隊員才能使用某些特長，更增添人員的運用彈性。Commando 2在人工智慧上也有相當大的改進，並且亦支援多人連線的功能。

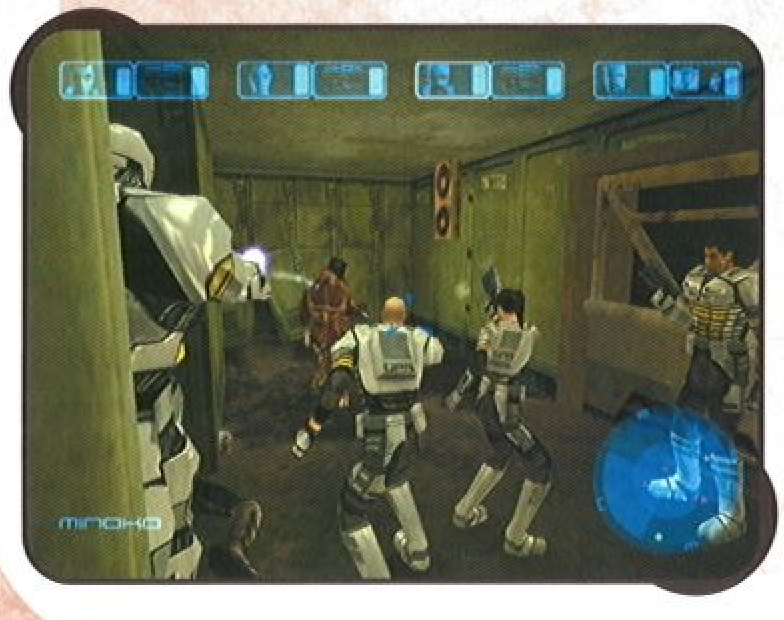


Project Eden

設計古墓奇兵的Core Design 這次在會場上展出了他們的最新作品－Project Eden。這是個結合第一人視角動作遊戲及冒險遊戲的產品，玩家除了得與各種敵人交戰之外，也要巧妙運用遊戲裡不同的道具，來解決許多的謎題及障礙。

Project Eden的背景故事相當特別。在未來的世界中，整個地球都蓋滿了數百層樓的高樓大廈，而大廈之間都有天橋互相連結，因此形成了一種有錢人住在高層，而窮人住在低層的情況，而以往的地面已經變成無人居住的鬼地方。由於大廈越建越高，因此都市計畫時常都得要派工程師前往地面進行地基的強化，以便能夠加蓋更高的大樓。不料，工程師接二連三的在地面上消失，為了調查這個事件，政府派出了一個四人小組，希望能夠調查出他們到底發生了什麼事。Project Eden的背景設定在地球上，但卻是一個沒有人去過的神秘地帶，相信遊戲的內容會是全新的一個體驗。





Project Eden提供了兩種視角供玩家使用：像QUAKE般的第一人稱視角及古墓奇兵般的第三人稱視角。玩家能操作所控制的四人小組裡面的其中一人，而在多人連線的模式下，四個玩者可以分別操作四個不同人物。



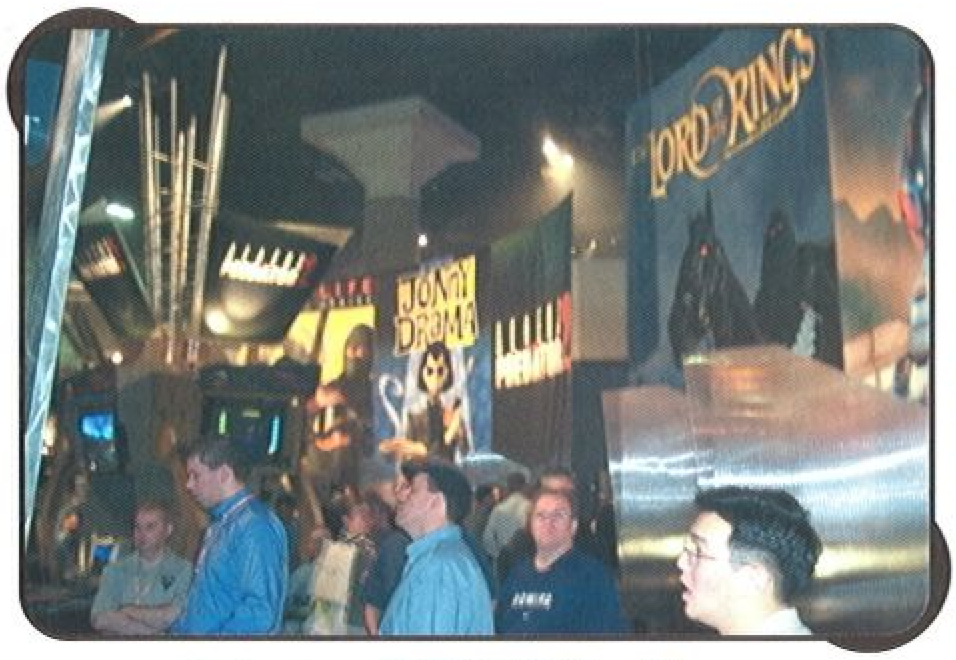


特別報導 Sierra Vivendi Universal

對於Sierra相信玩家們一定不會陌生，它是一家從早期開始就存在的遊戲公司，創辦這一家公司的Roberta Williams更是有冒險遊戲之母的稱號。Sierra在Roberta離開遊戲界之後，便一直受到收購，原本與Knowledge Advanture合併，與Blizzard同屬同一家公司，後來兩家公司都被CUC International 收購，後來改名為Cendent Software。前一陣子整家軟體公司又被法國公司收購，這次在E3展上又變成在Vivendi Universal的名下。

Vivendi Universal 其實也有相當的來頭，Universal就是拍攝電影的環球製片場，它原本是加拿大飲料公司Seagram 旗下的一家分公司，由於Universal 這幾年來並不賺錢，因此Seagram 一直有將Universal 脫手的意願。歐洲的媒體大公司Vivendi在今年年初將整個環球製片場買下來，並且一併收購了數個遊戲公司，企圖將Vivendi在歐洲壟斷媒體的力量也搬到美國來。

這次在E3會場上面，Sierra背後有了大公司的支撐，整個攤位的場面陣容也不一樣；比起前幾年，Sierra的攤位不但大了許多，也多了許多花俏的宣傳招數。看來Sierra可能有機會在遊戲界東山再起。



Sierra 展覽攤位的一角

Throne of Darkness

Diablo推出之後，許多公司都爭先恐後的相繼推出類似的產品，不過由於Diablo在市場上立於不敗之地，因此很難有遊戲可以與之相提並論。這次在會場上面展出的衆多遊戲之中，如果說有那套產品能夠與Diablo2對敵的，那就非屬於這套由Click Entertainment所設計的Throne of Darkness不可！



Throne of Darness 是一套足以與Diablo系列抗衡的產品。

Throne ofDarkness與Diablo一樣是一套動作RPG，不同的是，Throne of Darkness的背景設定在日本戰國時代，因此整個遊戲擁有很濃厚的東洋氣息。在看煩了Diablo黑暗的地下城後，Throne of Darkness的遊戲整體感覺，可以說是讓玩家耳目一新。

遊戲的故事是敘述一個貪心的領主，在得罪了四大天神之後被判入地獄，但在一個和尚的協助下，領主與其手下喝下了不死藥水，以期能夠逃離地獄，沒想到藥水的副作用使他們變成了擁有強大力量的惡魔！他們回到了人界，殺死了所有敵人並且自立為王；沒想到敵人還有一個漏網之魚～一個敵方的武士及其身邊的親信。玩家在遊戲中將要扮演這些角色，目標就是打敗邪惡的領主。



在Throne of Darkness裡面，玩家可以同時操作數個不同的角色，不像Diablo僅能操作單一角



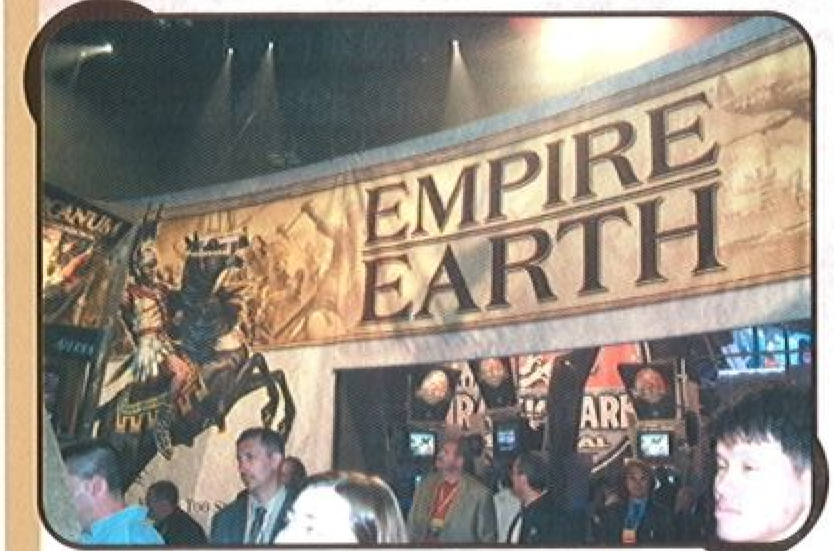


色：遊戲中每個角色的能力都不一樣，如何好好運用每個角色的特別能力，在遊戲中就成了一個相當重要的課題。Throne of Darkness的介面看起來與Diablo相似，這大概是因為Click Entertainment是由數個以往在Blizzard的Diablo小組設計師所成立之故吧！不過在圖形方面，筆者認為Throne of Darkness略勝一籌；除了在背景的設計相當有東洋風味之外，場景的變化也相當大，魔法及武器的特效更是比起Diablo震撼許多，在光影效果方面也處理得相當出色。Throne of Darkness的進行腳步相當快，相信是一套可以讓玩家殺個過癮的產品。



Empire Earth

Age of Empire（世紀帝國） 在遊戲界造成了一場旋風，也讓設計該遊戲的Ensemble Studios聲名大噪。後來AOE 的主要設計師Rick Goodman想要設計一個能夠包括整個人類歷史的戰爭遊戲，而不是僅像AOE 那樣包括了四個時代而已。由於設計理念上不一樣，因此Rick Goodman完成AOE的設計完成後，便離開了Ensemble Studios，並且創立了Stainless Steel Studios，並馬上著手設計Empire Earth。



Empire Earth展覽場的一景

Empire Earth是一個超大型的即時戰鬥遊戲，對於這個遊戲，設計小組有著相當大的野心。Empire Earth從開始設計以來至今已經快要兩年半了，遠比一般的遊戲設計時間要長，這是因為遊戲包括了整個人類歷史，因此無論是在遊戲美工或是故事上，都有大量細節需要設計人員努力。Empire Earth到底有多大呢？設計人員表示，本遊戲一共分為四十幾個不同的時代，而每個時代都有數個任務涵蓋整個戰局！





在美術方面，Empire Earth所花的精力更是驚人，每個時代裡面的每個人物及單位都是經過美工人員精心設計，務求讓遊戲各方面都與史實符合。由於遊戲的3D引擎相當強大，因此在畫面上可以同時顯示大量的單位，讓Empire Earth的戰鬥看起來更加壯觀。全3D的介面也能讓玩家自由改變角度及視野的範圍。Empire Earth是一套相當大型的即時戰鬥遊戲，相信可以讓玩家玩上數百小時！





Half Life: Blue Shift



Half Life（戰慄時空）在遊戲界也是一套眾所皆知的產品，它是一套運用Quake的引擎所設計出來的遊戲，結果受歡迎的程度居然比Quake要高。在推出了數年之後，居然還受到玩家的愛戴，一連推出了數個不同的續集，其中最有名的就是CS（絕對武力），台灣還舉辦了大大小小的許多比賽。

兩年前，筆者曾經到設計Half Life的總部Valve，採訪了當時最新的產品Half Life：Team Fortress 2。自從那之後，筆者就再也沒有聽到該遊戲的消息，就連這次E3展上也沒有展出該套遊戲；但至少這次在會場上展出的Half Life：Blue Shift（關鍵時刻）不但沒讓筆者失望，還超越了筆者對這套遊戲的期望。Half Life: Blue Shift雖然不是由Valve所設計，而是由Gearbox Software執刀，可是它的水準比起原作，是有過之而無不及。由於本期勁Game紅不讓專欄有本遊戲的介紹，所以本文不再贅述。

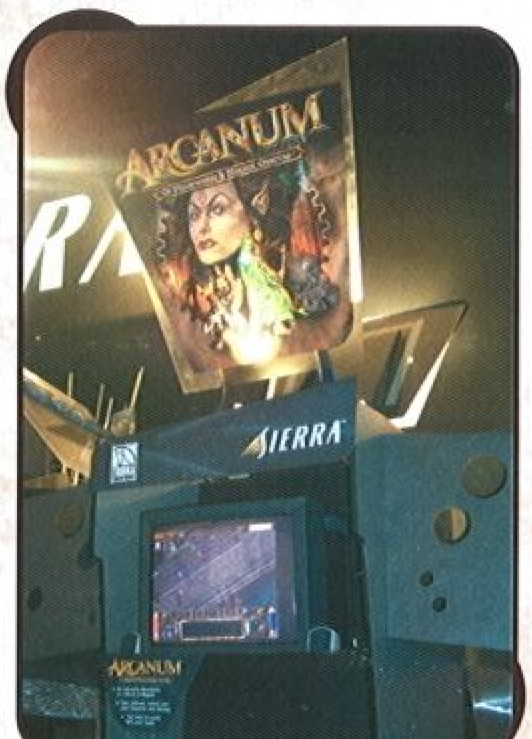
值得一提的，Half Life: Blue Shift的主程式在載入時，會自動搜尋玩家的電腦上是否還載有其他版本的Half Life 遊戲；接下來Blue Shift會自動將新武器及新人物模組載到舊遊戲裡面。因此在載入Blue Shift之後，玩家會發現執行舊版遊戲時，一些Blue Shift裡面加入的新功能也會出現在裡面。

據在場的人員表示，他們打算在推出Blue Shift之後推出一個Booster Pack版本。Booster Pack並不是資料片，而是增強遊戲畫面的軟體。目前還不清楚他們打算免費讓玩家下載還是要收錢，但是Booster Pack裡面會有更細膩的人物模組，也會有更高解像度的材質檔案；也就是說，Booster Pack專門設計給擁有”超級電腦”的玩家使用的。（筆者註：也就是說，如果玩家沒有”1.4Ghz”的電腦、”512MB”的記憶體、以及nVidia GeForce 3的3D卡，那就不要想要有安裝Booster Pack的念頭。）



Arcanum

RPG（角色扮演遊戲）可以說是遊戲界最早的一種遊戲類型，從文字遊戲開始，RPG就一直陪扮著骨灰級玩家。對於Sierra來說，想要以Arcanum在RPG的市場上分一杯羹也絕對沒有問題，因為Arcanum 幕後的設計小組就是Tim Cain、Leonard Boyarsky及Jason Anderson。這三位設計師原本是Interplay的異塵餘生設計師，在1998年離開了Interplay之後，便成立了Troika Games，而Arcanum 就是他們獨立後的處女作。



Arcanum 是會場上面許多玩家都在期待的RPG 遊戲。

Arcanum的故事背景與異塵餘生相似，都是設定在真實的世界－地球上，但卻處於虛幻的時代。Arcanum的背景時空類似19世紀人類的世界，卻又加入了一些類似Lord of the Ring那種幻想世界的成份。遊戲一開始，玩家將會駕著飛船準備前往環遊世界，但是很不幸的，飛船在某處墜毀了；但是當地的教派信徒以為玩家是他們的救世者，因為在他們的傳說中，救世者將會從天空乘著火燄（著火的飛船）而來。玩家從原本工業革命的世界背景突然來到擁有魔法的社會，遊戲的故事就此展開。



Arcanum 是今年遊戲界眾所期待的一套RPG大作，因為本遊戲巧妙結合了科技及魔法兩種力量。一般的角色扮演，不是注重科技（如異塵餘生），就是注重魔法的使用（如柏德之門），在Arcanum裡面，無論是科技或是魔法都有對等的力量，加上角色在技巧及職業方面的各種變化，Arcanum 確實是一個能夠讓玩家耳目一新的產品。

特別報導

Microsoft

以往在E3會場上，總是呈現著四家大廠將E3會場的攤位平分，這四家大廠分別是Sony。任天堂、Sega及EA；今年在會場上面卻不見了Sega，取而代之的是Microsoft。沒錯！除了PC遊戲之外，Microsoft 今年也在會場上大肆宣傳即將在十一月推出的Xbox遊樂器。



Microsoft會的攤位以Xbox為主要訴求

以往美國所推出的家庭遊樂器都沒有成功過，從最早的Atari、Juguar、一直到最近的3DO，每套美國研發的系統都慘遭失敗；這主要是因為日本市場對於美國製的遊戲機及遊戲軟體大多採取排斥的態度，因此當美國人推出遊戲機後，幾乎所有日本遊戲設計公司都不會為其設計軟體。

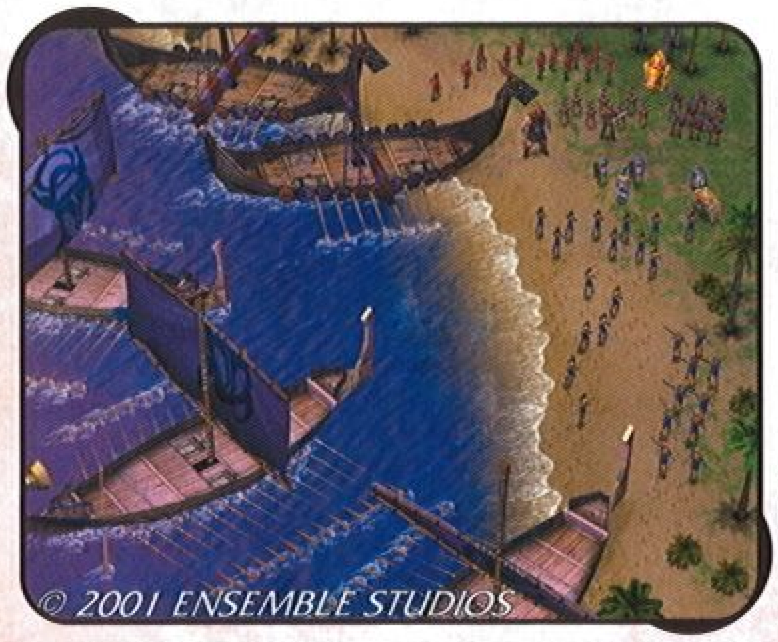
即使歷史上有這麼多失敗的例子，但是整個遊戲界還是看好Microsoft 推出的Xbox系統，這主要是因為Xbox的主機設計架購主要取向於與電腦相似的規格，因此在推出後，它主要將仰賴PC遊戲設計商來為其設計軟體，而不是家用遊樂器的設計公司；再者，Microsoft 資金充足、勢大力大，真的要砸下重金來與日本的遊樂器大廠（任天堂、新力）抗衡的話，我看日本公司也是吃不消的（尤其新力最近虧損得相當嚴重）。

這次筆者將會介紹Microsoft Xbox主機及同步推出的遊戲(Launch title)。當然，在PC遊戲方面筆者也會完整的介紹。首先，讓筆者從PC遊戲開始介紹吧！

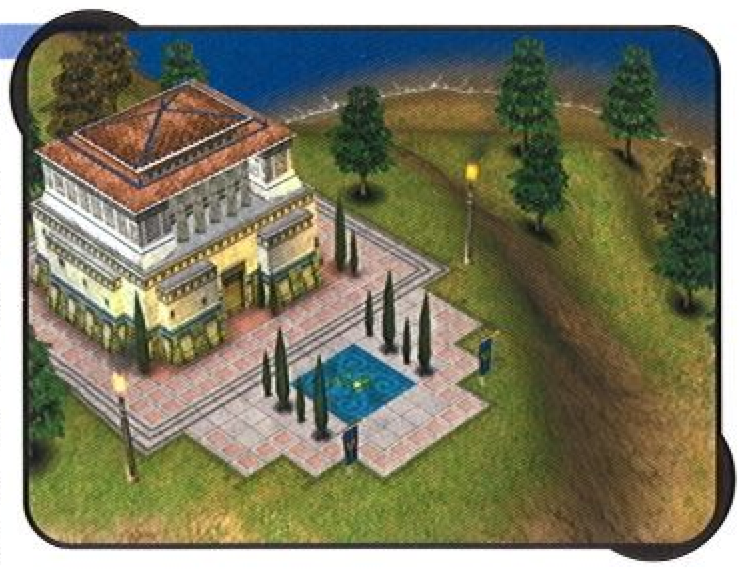
Age of Mythology

Microsoft 的Age of Empire（世紀帝國）推出之後大受歡迎，這次在會場上，Ensemble Studios展出了另一套新的產品－Age of Mythology。Age of Empire 是一套依照歷史的即時戰略遊戲，而Age of Mythology則是一套以神話世界為背景的產品。在Age of Mythology裡，玩家將會來到各種古文明時代，除了一般軍隊之外，玩家還能夠借助衆神或怪物的力量，來幫助玩家打敗敵人。

比起Age of Empire ，這套遊戲的圖形進步了不少；Ensemble Studios設計了全新的3D引擎，除了能讓遊戲的畫面看起來更加真實之外，據設計小組表示，最主要的目的，就是想要讓Age of Mythology看起來與Age of Empire 完全不同！



『基本上這是兩套完全不一樣的產品。』在場人員表示：『我們希望能夠設計出一套全新的產品，而不僅是一套續集而已。』Age of Mythology的畫面除了以3D顯示之外，它的光影效果也是一等一。由於遊戲裡面玩家可以借助神怪的力量，因此遊戲裡面玩家不但能夠看到各種華麗的魔法效果，也能夠看到各種壯觀的天然災害。



Age of Mythology有相當多種的玩法，單人模式裡面有十五種不同的背景，四十幾個不同的關卡；在多人連線模式裡面，玩家還能夠選擇二十種不同的人工智慧。就好像不同的玩家有不同的玩法，在遊戲中，不同的人工智慧就等於不一樣的敵手，各有迴異的操作方式。多人連線模式還有十三種不同的遊戲對戰形式，玩法衆多，隨玩家高興怎麼玩。Ensemble Studios的產品一向不凡，這次展出的Age of Muthology更是如此，請玩家們不要錯過。



MechCommander 2

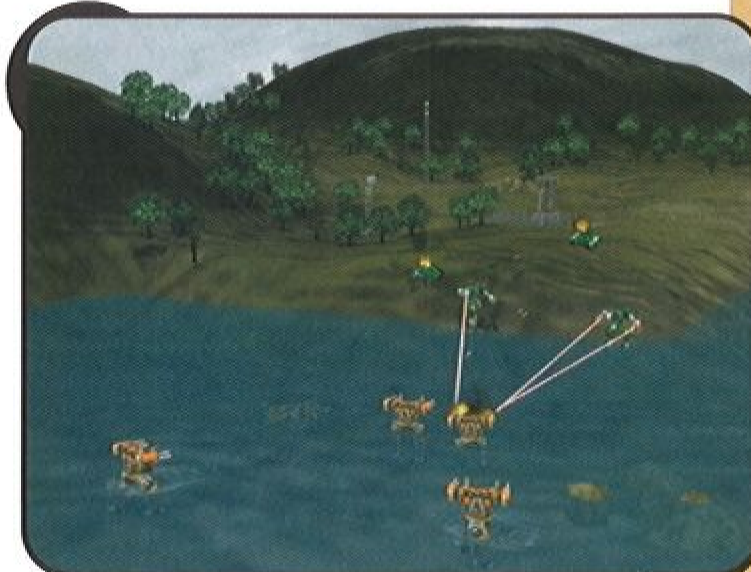


機器人遊戲在前幾年相當風行，可是後來又沉寂了一陣子；自從Tribes系列推出之後，機器人遊戲似乎又開始流行了。MechCommand 2 是一套從BattleTech紙上遊戲所改編的產品，玩家在遊戲中不但要擁有操作機器人的技巧，還得要具有規劃戰術的能力。玩家在遊戲中可以同時操作16個機器人，隨著不同任務的需要，玩家可以自由選擇十數種功能不同的機器人來組合戰隊。



在遊戲中，玩家也可以在已方的機器人上裝配各種附加的裝備。MechCommander 2 可以允許玩家占領敵方的各種建築或是設備，每個建築在遊戲中都各有功能；如果玩家占領了敵方的武器工廠，那麼玩家就可以生產新的武器，並且安裝在己方的戰鬥機器人上。除了建築之外，玩家也可以抓住敵方的機器人，除了可以改造以協助己方戰鬥之外，玩家也可以將其支解，利用其身上的零件裝配到己方機器人身上。

MechCommander 2 利用3D引擎，製造出相當險峻的地形。地形在MechCommander 2 裡是相當重要的一部份，玩家在遊戲裡得好好利用偵查機器人、探測器等等才能夠掌握敵情。MechCommander 2 更有夜間的任務，玩家在這時就得要仰賴夜視鏡。設計小組運用地形及道具，創造出了各種不同的有趣任務。所有關卡除了能在單人模式裡面進行遊戲之外，在多人對戰模式裡，玩家也能夠叫出這些地圖來進行對戰。



Dungeon Siege

從去年在會場上驚鴻一瞥後，筆者就一直不能忘懷。Dungeon Siege 結合了傳統的RPG成份及3D動作遊戲的速度，讓玩家能夠帶著冒險隊伍在廣大的世界裡面探險。雖然許多玩家都喜歡Diablo一類的遊戲，但是筆者個人認為，美式RPG 之所以好玩，就是因為在遊戲中，主角可以帶領一大堆隊員，在遊戲世界裡面互相合作，共赴難關。在創七裡面，玩家僅可以帶領數個隊員一同冒險，而且遊戲世界的自由度很高，玩家想幹什麼就幹什麼，筆者認為那是有史以來最棒的RPG。在看到Dungeon Siege後，筆者終於找到了一套能夠與創世紀七代並駕齊驅的RPG了。



乍看之下，無論是在視角或是操作介面，Dungeon Siege 與創世紀七代都極為相似；不過Dungeon Siege 使用的圖形引擎是最先進的3D系統，雖然遊戲的預設視角是由上往下看，但是玩家卻能夠自由改變視角；說到運用3D圖形的RPG，玩家們可能都會聯想到創八或創九那種老牛拖車的速度，但筆者保證Dungeon Siege 的畫面是相當流暢的！該遊戲在去年展示時，畫面就已經很流暢了，更何況現在3D卡又更先進了，因此在速度上絕對不會有問題。



Dungeon Siege 最大的特色，就是在遊戲中，玩家能夠同時操作八個人物；也就是說，在遊戲裡面，玩家可以雇用七個隊員加入主角的隊伍裡面。Dungeon Siege 與創七一樣，每個隊員都是分開的，除了每個人都有各自的屬性之外，連物品的存放都是各自管理，因此Dungeon Siege 運用了與創

Microsoft Flight Simulator 2002

Microsoft 推出的Flight Simulator系列一向是飛行模擬遊戲迷最喜愛的產品之一。在最新的版本中，設計小組加入了許多新的功能，例如自動航空交通控制系統、自動背景產生器及更多種不同型態的飛機。



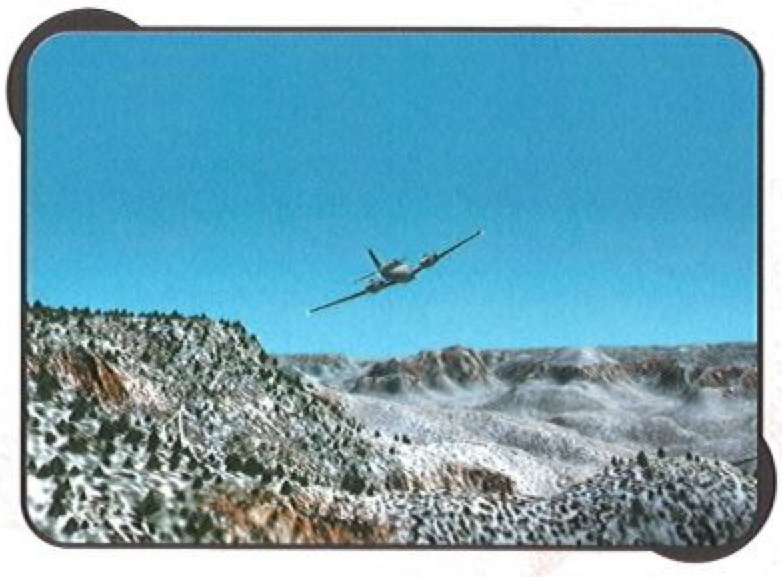
交通控制系統能模擬真正的機場，讓玩家在起飛及降落時，能夠體驗真正機場的運作及程序。在Flight Simulator 2002裡面，玩家不但要懂得如何操作飛機本身，還得要懂得起飛降落的手續，看來飛行模擬遊戲真是越來越”真實”了。筆者一位朋友是民航飛行員，他曾經向筆者說過，如果飛機上的飛行員遇到緊急情況而不能夠駕駛飛機時，空中小姐會先問乘客中是否有開過飛機的人；如果沒有的話，正常手續會要求空中小姐尋找有玩過飛行模擬遊戲的人。





飛行模擬遊戲一向強調真實的地形，Flight Simulator 2002 也是如此；玩家除了能夠在許多著名城市裡面遨遊天際之外，遊戲中的背景產生器更能夠依照玩家的喜好，創造出虛擬的地形。Flight Simulator 2002 的引擎最強大的地方，就是它能夠製造出一個相當大的虛擬城市，除了摩天大樓林立之外，連地面上的車輛都能夠看得到。在天然的地形方面，無論是高山或是峽谷，Flight Simulator 2002 的地形看起來比起前作都要好上數倍。

除了玩家的飛機之外，Flight Simulator 2002 更有許多其它由電腦控制的飛機在天空上遨遊，從普通的螺旋槳飛機到民航機，玩家再也不用獨自一人在天空上面飛行。飛機本身的結構在Flight Simulator 2002 不但更加細膩，連飛機的駕駛艙也是如此，幾乎所有真實飛機上有的儀表，在遊戲中玩家都能夠看到。設計小組保證Flight Simulator 2002將會是玩家看過最真實的飛行模擬遊戲。Flight Simulator 2002 也是第一套能夠讓玩家自行創造地形的產品。遊戲中包含的gMax，是一套由Discreet所設計的3D繪圖程式；Discreet這家公司原本名為Kinatix，就是發展3D Studios的那間公司。運用gMax，玩家將可以自由創造遊戲的地形、3D物件等等，算是遊戲一項特別的功能。Flight Simulator 2002 繼承了Microsoft 飛行模擬遊戲優良的傳統，是一套飛行迷不可錯過的遊戲。





七類似的紙娃娃系統，來管理每個人物的屬性及物品。一般在單人模式時，玩家將得要控制所有的隊員（當然像走動等簡單的動作會由電腦AI操作），不過玩家也能夠經由網路，找其他玩家來操作其他的隊員，就好像”柏德之門”那樣，透過網路，其他的玩家將可以操作單人遊戲的隊員。

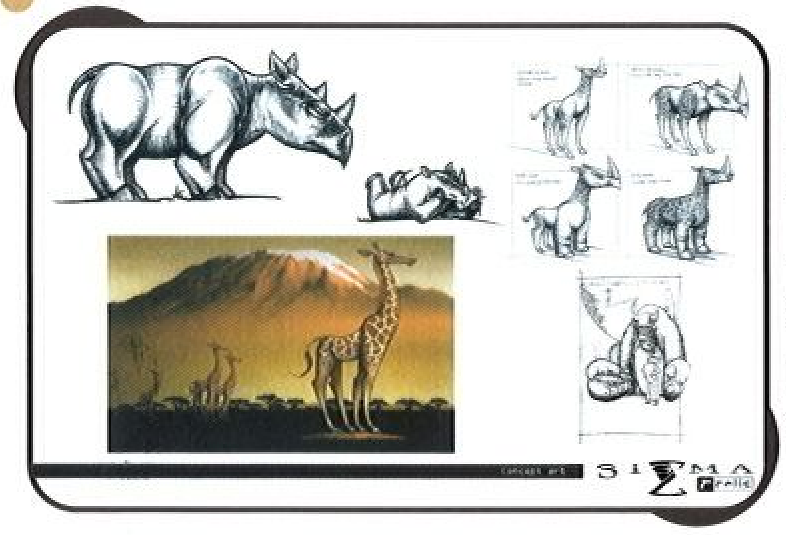
Dungeon Siege 是一套設計給各類RPG 玩家的產品。不論玩家玩RPG 時注重的是故事的發展還是人物的訓練，或玩家喜歡的是劇情式RPG 還是動作式的RPG ，Dungeon Siege都是一套能夠滿足玩家需求的產品。Dungeon Siege 採用的是如同創七那樣的自由式設計，也就是說，玩家在世界裡面想做什麼都可以；喜歡劇情的玩家可以接受各種不同的任務，而喜歡動作的玩家，則可以到地下城去殺魔取寶。雖然遊戲裡面有一個主要的大任務要玩家完成，但是在遊戲的過程中，玩家想要怎樣玩就怎樣玩，自由度相當的大。



Sigma：The Adventures of Rex Chance



雖然即時戰略遊戲充斥市面，但大部份的產品都大同小異，不是人類與外星人對戰，就是人類與人類之間的戰爭；許多即時戰略遊戲大多採用2D平面方式顯示遊戲畫面，少部份運用3D引擎的遊戲，其實也不過是換湯不換藥而已。這次Microsoft 展出這套由Relic Entertainment所設計的Sigma：The Adventures of Rex Chance，卻是一套相當革新的遊戲。在Sigma 裡面，玩家的軍隊不是人類或外星人，而是動物。



Sigma的背景設在1930年的太平洋群島上，一位瘋狂的博士運用基因技術，結合不同動物的基因創造出了許多不同的野獸，並且用牠們作為其軍隊，打算攻下全世界。玩家在遊戲中也要運用動物軍隊來與這邪惡的博士抗衡。好吧！筆者承認『瘋狂博士』是一個相當老套的敵人角色，但是運用動物軍團的主意可真是前所未見。

Sigma 最大的特色，就是遊戲單位可以供玩家自由創造。Sigma 裡面有五十種不同的動物，玩家可以自由重組這些動物的每一部份，創造出上萬種不同組合的奇珍異獸（換句話說：怪物）。由於遊戲的戰鬥背景全都是海島，因此每個任務都需要海、陸、空三棲的作戰能力；每種動物都各自有其專長及弱點，因此如何組合適當的動物，便成為遊戲裡的難題之一。Sigma 也支援多人連線模式，玩家可以將單人模式裡面發展出的動物叫到多人遊戲裡面使用。



Microsoft Train Simulator

Microsoft 的模擬飛行遊戲一向大受歡迎，這次在會場上面，Microsoft 居然展出了這套以火車作為主題的模擬遊戲：Microsoft Train Simulator，看來Microsoft 想要與壟斷模擬遊戲市場的Maxis 一較高下。

Microsoft 的模擬遊戲與Maxis最大的不同，就是Maxis 的模擬遊戲一向設定在虛擬世界裡，而Microsoft 的遊戲則是模擬真實世界的東西。模擬飛行裡模擬的是真實的飛機、真實的地形，而這次展出的模擬火車更是如此。Microsoft Train Simulator 模擬世界上六條著名的火車路線，無論是在地形、火車本身的路線及火車車身等等，都經過設計小組仔細的考察，保證與真實的東西沒有很大的差別。





玩家扮演的角色是鐵路工程師，對於經營鐵路的各方面都得要細心控制。除了遊戲本身提供的六條路線之外，玩家也可以建造自己的虛擬路線。從規劃、購地一直到興建及運作，Microsoft Train Simulator 都可以讓玩家感受真正鐵路公司運作的情況。

Zoo Tycoon

Microsoft 進攻模擬遊戲市場的居心真是相當明顯，這套Zoo Tycoon就是一套模擬動物園的產品。筆者認為，Microsoft 應該要像Maxis 一樣，創造一系列模擬遊戲的品牌，或許把這一套遊戲叫做Microsoft Zoo Simulator 比較恰當。

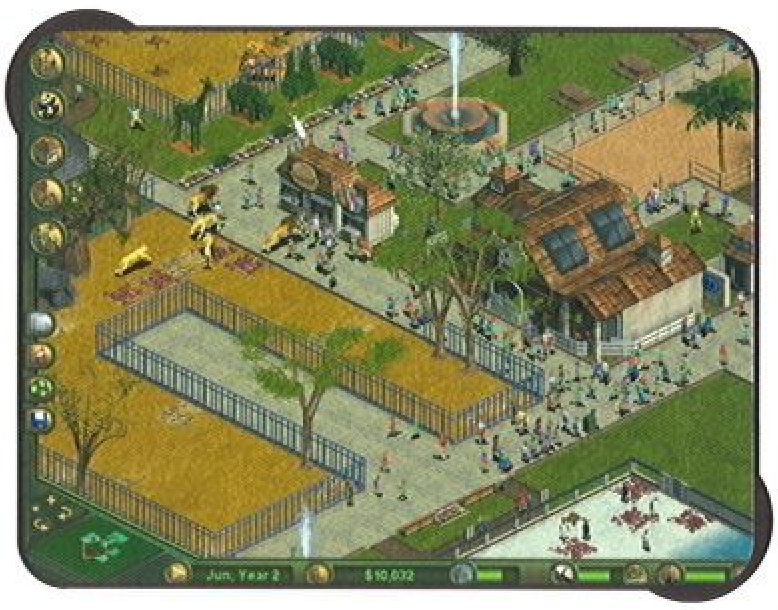


與一般的模擬遊戲一樣，在Zoo Tycoon注重的是資源及策略的應用，玩家首先得要運用手上僅有的金錢，設計出一個動物園，然後經由經營的手段，想辦法讓動物園能夠賺錢，然後再擴建動物園。如何吸引更多的顧客，在同時也得讓動物都能健康且快樂的活在園裡，是玩家的主要目標。

在動物園的設計方面，可能不如玩家想像的那麼簡單。首先，玩家在園內必須要規劃各種不同的生態區，每種動物的反應除了會依照居住環境而改變之外，也會因為周遭鄰近的動物生態區而改變行為；除此之外，前來動物園的客人也會因為生態區排列的方式，產生正面或是負面的反應。據設計小組表示，Zoo Tycoon使用了相當複雜的計算公式來模擬客人及動物的各種行為，每種動物在遊戲中都有不同的公式；換句話說，每種動物的需求都不一樣。



遊戲裡面有兩種玩法：模擬模式可以讓玩家從頭開始管理建造動物園，而關卡模式則是會將某個災難或是難題呈現在玩家面前，希望玩家能夠以特別的管理方式，來帶著動物園渡過難關。在Zoo Tycoon裡面共有40種不同的動物、60種不同的生態區及超過40種不同的建材，就好像模擬城市能讓玩家模擬人類的社會一樣，Zoo Tycoon能讓玩家模擬動物的社會。



除了在管理階層之外，Microsoft Train Simulator 更可以讓玩家扮演列車長的角色。除了能夠享受著名路線的風景之外，還能夠挑戰火車上的各種突發情況。Microsoft Train Simulator 除了在圖形方面力求準確，在聲音方面也不含糊；在遊戲裡面所有的聲音都是實地錄製，一點也不馬虎。





遊戲裡面六條真實的路線包括美國東北的州際子彈列車、美國南方的Burlington Northern Santa Fe列車、英國鄉村的Flying Scotsman 列車、日本南方列島的九洲列車，日本的新幹線列車及著名的東方快車。無論玩家選擇享受現有的著名路線，或者是興建自己的火車路線，Microsoft Train Simulator 都是一套能夠滿足火車迷的產品。



特別報導

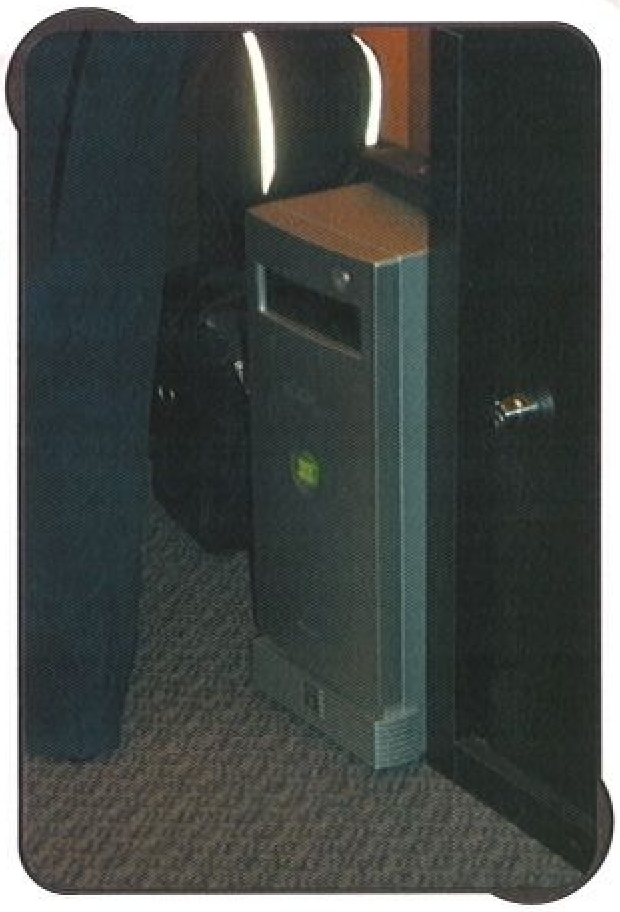
Microsoft Xbox

很多玩家及媒體都相當看好Xbox。運用家用電腦的設計架構，Xbox吸引的遊戲設計商大部份都是設計電腦遊戲的公司，如EA、Activision、Interplay、Infogrames等等。Xbox的軟體設計商都是電腦遊戲市場著名的公司，不過反觀家用遊樂器設計公司，就很少有宣佈要支援Xbox遊戲平台；一些著名的遊樂器遊戲公司，如Square及Capcom等等，今年在會場上都看不到有展示什麼Xbox的遊戲。其實說穿了，這根本是一場美國對日本的商業大戰。

設計Xbox的遊戲比設計電腦遊戲還要簡單。第一、Xbox採用普通的電腦架構，因此程式碼與一般的電腦遊戲沒有什麼差別，程式設計師不必特別學習新的程式撰寫技術；第二、由於每部Xbox的規格都一樣，因此設計Xbox的遊戲時不必經過一般電腦遊戲所需要經過的”相容性測試”步驟，可以省下很多時間和金錢。Xbox採用的程式設計介面就是普通的Microsoft Direct X介面，這是所有遊戲設計師都很熟悉的介面。

Xbox採用的是Intel Pentium III 700Mhz的中央處理器，而圖形處理器採用的是目前最快的nVidia GeForce 3圖形加速晶片。架構裡面還包括了64MB的記憶體、3D音效處理晶、8GB 的硬碟及4x的DVD 光碟機。在外接插槽方面，玩家除了可以接上四個操作器之外，還能夠外接其它的周邊。最後，Xbox上有個100Mbps 的乙太網路接頭，可以讓玩家寬頻上網，或者是與家用電腦連線。

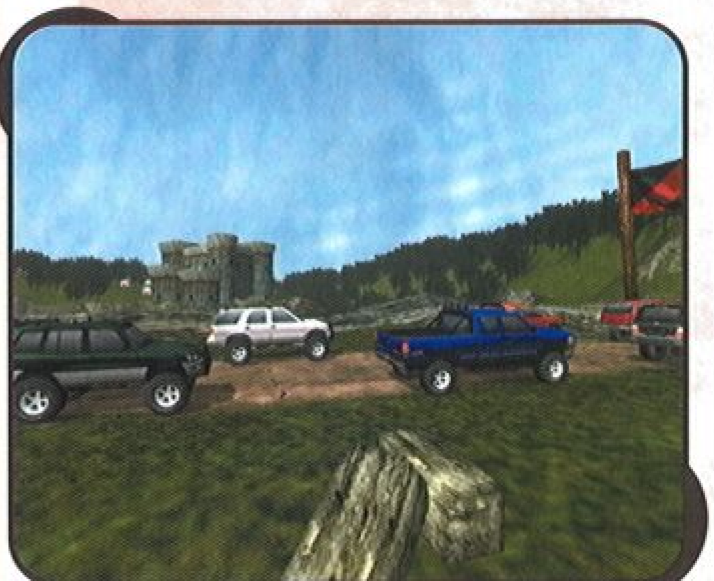
下面筆者將介紹十數套Xbox主機推出時會一併推出的產品。



Xbox軟體程式設計師用的機器

4x4 Evo 2

這款以四輪傳動車輛為主題的賽車遊戲，將會是Xbox上面第一款賽車遊戲。玩家在遊戲中不但可以享受到Xbox強大的圖形引擎所繪製的關卡，在車輛的3D模組上也相當精確，與實物幾乎是一模一樣。4x4 Evo 2 允許玩家自由組裝車輛，運用90幾種不同的零件，玩家將可以創造出夢想中馬力強大的車輛。



Airforce Delta Storm

玩家在大型電玩上常常可以玩到的戰機模擬遊戲，這次終於在家庭機臺上面出現了。這類的遊戲注重的是遊戲的速度感，雖然模擬遊戲迷可能會因此而失望，但是本遊戲刺激的空戰，將可以讓動作遊戲迷雀躍不已。本遊戲運用Xbox強大的圖形引擎，將遊戲中不同的關卡背景以極為真實的圖形表現出來，無論是軍事基地、沙漠或是海洋，本遊戲都能夠帶給玩家相當棒的臨場感。



Blood Wake

看來Microsoft 在推出Xbox時，打算推出各種型態的遊戲，水上遊戲當然也不例外。這套Blood Wake可以讓玩家駕駛一部載有重型武器的戰鬥快艇，進行各種攻擊的任務。在遊戲中，玩家除了有機會與其它的水上戰船交鋒之外，還能夠攻擊各種岸邊的地點，如堡壘、軍用碼頭等等。十種不同的快艇，加上三十幾種火力強大的武器，保證能夠讓玩家享受摧毀一切的快感。



Fuzion Frenzy

派對遊戲（Party Game）也是最近大受歡迎的遊戲種類之一。在Fuzion Franzy 裡面，四個玩者可以同時在遊戲裡進行各式各樣不同的對戰遊戲。這一類的遊戲之所以稱為派對遊戲，是因為這種遊戲越多人玩就越好玩，是玩家開派對的時候不可缺少的遊戲。Fuzion Frenzy注重於動作類型的小遊戲，因此與一般的益智類派對遊戲有很大的不同。Fuzion Franzy 採用複雜的圖形，讓遊戲玩起來更加緊張。



Dead or Alive 3

有名的日本格鬥遊戲Dead or Alive 3 將會在Xbox上面推出。Dead or Alive系列一向是格鬥遊戲中頗有名氣的作品，除了擁有極為真實的人物3D模組及格鬥舞臺之外，這個系列最有名的，就是它的Bouncing Breast 選項，也就是玩家可以選擇遊戲裡面的女性人物胸部是否可以上下搖動。運用Xbox強大的3D圖形功能，Dead or Alive 3 將會帶給玩家從未見過的真實感。



Amped: Freestyle Snowboarding

極限運動（Extreme Sports）近年來在遊戲界大受歡迎，從滑板到BMX 腳踏車等等的遊戲，都相當受到玩家的歡迎（臺灣區的玩家可能對運動遊戲不太有興趣，可是在美國，運動遊戲卻是賣得最好的一項產品）。這次Xbox展出的遊戲之中，當然少不了這一類的產品。Amped 可以讓玩家體驗特技滑雪板這項運動的精髓，除了有著名的滑雪版運動員之外，幾乎所有的特技動作在遊戲中都有收錄。除此之外，遊戲中收錄了各種高難度的滑雪場，也是大賣點之一。



Artic Thunder

說到極限運動，這款以雪上摩托車為主題的遊戲，在會場上也是衆所矚目之焦點。本遊戲與數年前在PlayStation 上面推出的Wipeout 可以說是有異曲同工之妙，Artic Thunder與Wipeout都是以高速在奇特軌道上面賽車的產品，但是Artic Thunder 運用最新的圖形引擎及奇特的軌道設計，讓遊戲玩起來更有臨場感，也更有莫大的刺激度。



Azurik - Rise of Perathia

這套動作／冒險遊戲讓玩家扮演Azurik這個角色，在充滿奇幻的3D世界裡面冒險。設計小組宣稱這套遊戲的整個3D世界都完美地連接起來，因此在遊戲中，玩家將可以從世界的一端走到另一端，而不會有切換場景的感覺。遊戲中衆多的敵人及強大的魔法系統，都讓本遊戲成為一套進行速度相當快的產品。喜歡動作遊戲的玩家，將可以享受連喘氣的時間都沒有的緊迫氣氛。



Halo

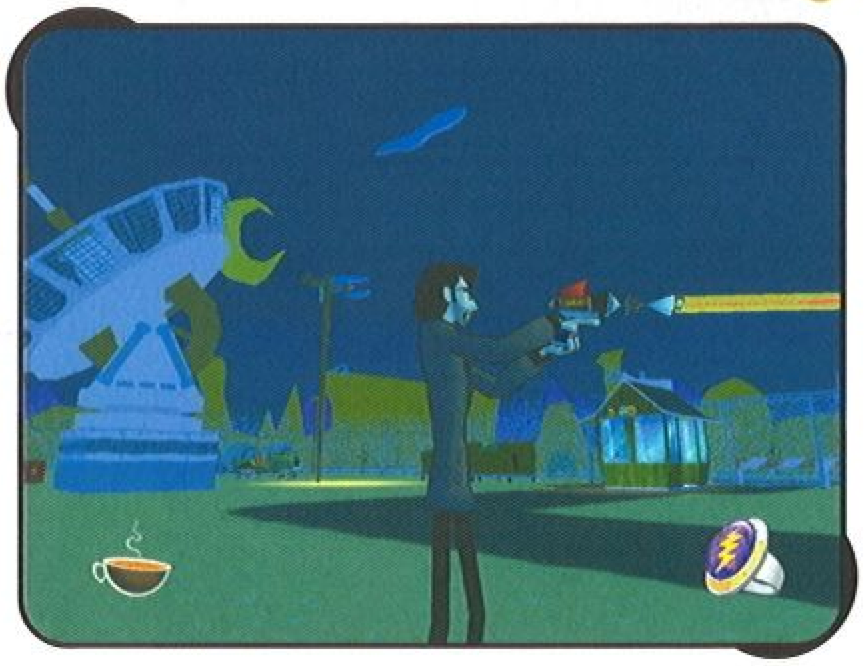


在所有的Xbox遊戲中，所有玩家最期待的就是這一套遊戲。Halo是一套設定在外星人世界裡面的動作射擊遊戲，玩起來與戰慄時空這一類的遊戲非常相似。不過，Halo之所以受到期待，是因為它不但可以讓玩家使用大量不同的武器，還可以讓玩家駕駛各式各樣的車輛進行戰鬥；室內及室外的戰鬥，也會以相當流暢的方式在遊戲中切換。Halo可以經過網路讓玩家進行多人對戰，是一套Xbox平台上不可錯過的產品。



Airforce Delta Storm

Johnny Drama也是一套動作射擊遊戲，不過它卻是一套與Halo完全不一樣的產品。Johnny Drama 是玩家操作的主角，他是一個電影明星，也是一個特務。Johnny Drama運用最新的3D技術，讓整個遊戲世界看起來有卡通的感覺。johnny Drama裡面的主角不但相當有個性，而且還有各式各樣有趣的道具可以使用。Johnny Drama的劇情及內容都是相當地卡通化，讓玩家可以從全新的角度來享受動作射擊類遊戲的快感。



Oddworld: Munch’s Oddysee

Oddworld裡面的阿比，將會以3D的型態在Xbox平臺上面出現。這次阿比不但有立體的身體，還會有各式各樣的超能力可以在遊戲裡面使用。除了單人模式之外，本遊戲也支援網路連線，讓玩家合作一起通過重重的關卡。除了一般的冒險遊戲模式之外，玩家也可以進入派對模式，操作阿比及其伙伴們在各種奇怪的小遊戲裡面對戰。Munch’s Oddysee是Xbox裡面少數的動作遊戲之一，是一套動作迷不可錯過的產品。



Nokia



說到Nokia ，許多讀者馬上聯想到的一定是手機～沒錯！雖然Nokia在手機市場上占有一席之地，但是近年來Nokia一直想打入多媒體市場；今年在E3展覽上，第一次看到Nokia以大型攤位的方式展出。這次Nokia在攤位上主要是展出兩套產品，第一套是可以打電玩的手機Nokia 9210，第二個產品則是多功能的Nokia Media Terminal。以下筆者將會為玩家仔細介紹這兩套產品。

手機大廠Nokia 在會場上的攤位當然也毫不遜色。

Nokia 9210多媒體手機

一般Nokia手機上原本就有一兩種簡單的遊戲可以讓玩家玩，這次在會場上，Nokia 展出了一些手機，玩家可以在黑白的LCD面板上面玩簡單的遊戲；不過筆者注意的，是會場展出還尚未推出的Nokia 9210手機。這類型的手機可以從中間打開，讓手機變成一臺小型電腦；在手機的內部是一個尺寸不小的彩色LCD畫面，玩家可以在上面執行許多Java遊戲。

在會場上Nokia 也展出了這一類手機程式的SDK（軟體發展工具）。Nokia新的企業理念是採取開放程式碼的方式，因此任何人都可以自由發展9210手機的程式，無需預先向Nokia申請任何許可。當筆者問到9210電池的壽命時，在場的人員表示，由於手機尚在研發階段，因此還不知道實際的準確的數字；不過他們表示，從早上一直到下午整天的展覽連續使用該手機，而電池在一天結束之後都還有兩根！因此，該手機的通話時間雖然不清楚，但是用來打電玩的話倒是相當耐用。



這就是新型的9210手機。



Nokia 9210手機的遊戲都將會免費在網路上面讓玩家下載，這也是開放程式碼的好處之一；由於9210擁有上網的功能，因此玩家可以直接將遊戲下載到手機上面。這款手機除了擁有上網及遊戲的功能之外，它也是一部PDA，可以讓玩家記錄各種資料。

9210是一部雙頻手機，支援GSM 900/1800頻道。它的內部主處理器是32 bit ARM9 RISC處理器。ARM9是一顆從ARM7改進而來的微處理器，目前由Intel所生產；Arm9運用的是RISC架構，因此運用在像手機這樣的Embedded System 相當適合。Nokia 9210使用的是Nokia的Symbian作業系統，與Palm OS一樣，這個作業系統支援電腦傳送的功能，因此9210除了手機的功能之外，用起來與其它的PDA沒有什麼兩樣。看來等到筆者買到了9210之後，就可以把現在正在使用的PDA及無線數據機通通扔掉了！

Nokia Media Terminal

許多廠商一直以來都想要推出一種多功能的Set-top box，也就是”放在電視上面的盒子”。他們希望能夠以這種多功能的盒子取代客廳裡面的每種影視器材，進而佔有廣大的影視市場。曾有許多公司推出類似的產品，例如菲利普的CDi 以及3DO等等，但都不是很成功。這次在E3上，Nokia 展出了Nokia Media Terminal，瘸是屬於這類型的產品，但筆者認為成功的機會蠻大的。Media Terminal是一個遊戲機、小耳朵接受器、有線電視接收器、個人電腦、數位錄影機、網路電腦、還有DVD、VCD、CD的播放器。確實，只要玩家有了這一部Media Terminal，客廳裡面除電視及音響外的所有視聽器材都可以扔掉了。



在普通的時候，Nokia MediaTerminal是一個有線電視接收器，結合了數位錄影的功能，使用者可以自由設定想要錄下的節目；時間到了，錄影器就會自動將節目錄到機器上的硬碟上。玩家在看電視的時候，也能夠暫停電視畫面。在電腦功能方面，Nokia Media Terminal採用Linux 作業系統，所以只要能夠在Linux執行的程式，在Media Terminal上面都能執行。Media Terminal上面有RJ45接頭，因此它也支援寬頻上網。機器本身也有數個USB 還有Firewire的接頭，因此使用者能接上各式各樣的電腦周邊。



這就是Nokia Media Terminal

Nokia Media Terminal的設計也符合了Nokia的開放程式碼理念，不但機器本身的規格都是公開的，Nokia也將提供SDK，讓程式設計師更容易設計供Media Terminal使用的軟體。（事實上，只要是給Linux使用的程式，都可以在這部機器上面執行，並不需要特別專門為Media Terminal設計軟體）。筆者之所以認為Media Terminal能夠成功，就是因為它開放程式碼，能吸引更多廠商支援這個機器。雖然專業玩家可能對這類的產品嗤之以鼻，但是這個產品的確適合對於電腦比較不熟悉的使用者。



特別報導 E3會場上的亞洲廠商

這次在會場上除了日本的遊樂器大廠之外，也出現了許多亞洲的軟體廠商，其中最值得注意的就是韓國的NC Soft、台灣的智冠科技及聖教士。雖然亞洲的遊戲水準還不到全面進攻歐美市場的地步，但是從這些公司展出的產品看來，相信離這一天的日期也不遠了。由於E3報導篇幅有限，因此筆者將簡短報導。

智冠科技

這次在會場上面智冠科技展出了兩套產品，分別是第七封印（The Seventh Seal）及中國魔法牌。這兩套產品是智冠科技計畫打入歐美市場的主力產品，而在會場上，兩套產品也引起了國外媒體相當的注意，一些公司也對於兩套產品的代理權感到頗有興趣。相信臺灣遊戲產品外銷歐美的日子已不遠矣。

由於文化上的差距，武俠的產品對於美國人來說，可能還無法接受。因此這次在軟體遊戲方面，智冠科技以〞第七封印〞為其主打產品。第七封印的故事設立在一個虛幻的國度，人物的設計上也是採用融合日本卡通以及中國風格的畫風，故事則是由國內知名作家〞納蘭真〞所撰，內容講到一個虛幻世界中，所有的魔法能量都遭到封印；在遊戲進行時，玩家將會扯入一段一萬八千年前的古老傳說，並且找出封印能量的幕後真象。

想要打入國際市場，賣相當然是最重要的，因此第七封印在美工方面毫不怠慢。遊戲裡面的3D動畫相當細膩，尤其是在人物的毛髮及衣服方面，更是下了許多的工夫；在播放遊戲開場動畫時，吸引了不少人駐足圍觀。據表示，遊戲的容量目前已高達4.0GB，因此設計小組有打算將遊戲以DVD的格式推出。

第七封印在會場上有許多公司表達了代理的興趣，其中最令人振奮的，就是一間日本軟體公司也表達了願意代理的意願；據表示，雖然目前與日本軟體公司尚在洽談之中，不過若能夠成功地將第七封印於日本推出，那麼這將會是第一套在日本推出的中文遊戲軟體。



第七封印的展覽會場

中國魔法牌

紙牌遊戲在美國一向甚受年青人們歡迎，較為有名的有魔法風雲會，而日本推出的則有遊戲王系列等紙牌。智冠科技這次在會場中推出中國魔法牌，是希望將中國魔法牌改成英文版並在美國推出。中國魔法牌的複雜度並不亞於魔法風雲會，希望能夠藉著美國目前一片的中國風，順利打入美國市場。





聖教士

今年首度在E3參展的聖教士，在會場一共展出了八款國產遊戲，其中以『OH！有鬼』這款遊戲最值得注意，有高達30家左右的廠商表達代理發行的意圖，也傳聞已與美國廠商談妥合作開發PS2版本的合作案；由於該款遊戲在本期另有專門報導，因此在此不再贅述。另外『烽火英雄』也確定將以100萬美金授權給日本的研發公司，移植到遊戲主機X-BOX與PS2的平台。由此可見聖教士遊戲產品的實力，已受到國外廠商的相當肯定。

Destination Software & NC Soft

對於年紀較大的骨灰級玩家來說，創世紀系列應該是相當熟悉的產品，而當年外號Lord British的理查．蓋瑞特（Richard Garriott），更是RPG迷的精神象徵。他創立Origin遊戲公司後，曾陸續推出了創世紀、銀河飛將等著名系列遊戲，在遭到EA收購之後，更推出了第一套大型的網路遊戲－網路創世紀。

去年年初時，由於理查與EA總公司對於遊戲設計的看法不同，憤而離開了一手創立的Origin公司；在沉寂了一年之後，他在上個月宣佈創立了一家名為Destination Software的新遊戲設計小組，這家新公司的名稱為”終點”（Destination），很明顯的就是為了要與原本的”起點”（Origin）公司對立。

這次在會場上，理查舉行了一場記者會，宣佈了他們公司未來的計畫。這時大家才知道理查的新公司將與韓國遊戲公司Destination Software簽下了收購合約；也就是說，美國的遊戲界大頭－理查．蓋瑞特，從今以後將會是韓國遊戲公司NC Soft 旗下的一名員工！



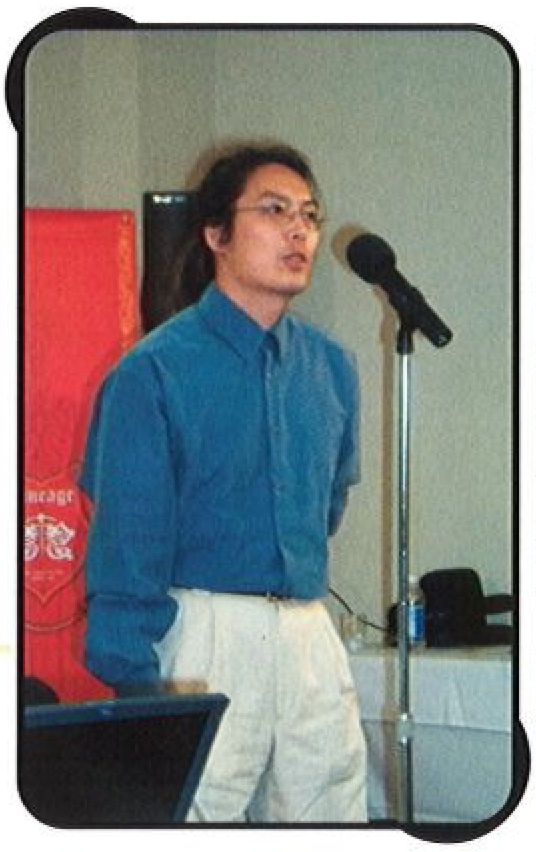
在記者會上，兩家公司正式簽約，這是遊戲界歷史性的一刻



Starr Long，網路創世紀的製作人，是新公司的成員之一。



Robert Garriott，Lord British的哥哥，是新公司的財政主管之一。



這是Jake，”天堂”的主要設計師。

NC Soft

臺灣的玩家應該不會陌生，因為他們就是設計網路遊戲”天堂”（Lineage） 的設計小組。據理查表示，目前Lineage是全世界最大的網路遊戲，該遊戲的會員比美國的三大網路遊戲Everquest、Ultima Online及Asheron’s Call加起來的總數還多。目前兩間公司合併之後的第一個工作，就是要將Lineage改版成英文，然後藉由Destination Software對於歐美市場的經驗，將該遊戲在這兩地全面推出。

理查也表示，他目前正在設計另一個新的網路遊戲，暫時取名為Tabular Rosa（白板）。這將會是一個怎樣的遊戲，目前還沒有人知道；不過理察表示，這套遊戲將會是第一套美韓合作的電腦遊戲，因此它將會以英文及數種亞洲語言同時推出，是一套適合全世界各地的玩家的網路遊戲。

後語



最後，筆者想要說的是，就算這次軟體世界以近30P 的方式進行大篇幅的報導，但是還是沒有辦法收錄E3上所有的產品。雖然幾年來我們有以推出別冊報導E3的計畫，但是不知讀者們是否會接受這種報導的方式。對於以後E3報導的格式等意見，請來信向筆者提出您的高見：swmchinese@hotmail.com


天地傳說系列
魚美人
E3展中最耀眼的東方明珠
2001年最繁華奢侈 淒迷美艷的冒險
7月 14日全面首賣
「平凡・淑芬・魚美人簽賣會」將於當天（星期六）下午２點，華彩軟體屋新生店１樓舉行!!!
www.shermit.com.tw
聖教士遊戲科技
SAINT HERMIT STUDIOS
台北市信義區松仁路277號12F
客服專線:02-87809808*515-518
12F,No.277,Son-Ren Rd., Taipei 110,Taiwan,R.O.C



屬於傳奇的、浪漫的、仙界的故事已經在天地間開啟。
明珠懸空寂然向東，天與地交換日夜更迭的誓言。對於命運的既定，我們憂慮的是無法擺脫。
遊戲淋漓盡致，機能滿載耐玩度100%！！！
大量動作！主角們可使用多達數百種組動作及特效
自由度高！不同的玩家的主角會學得不一樣的功夫和法術
角色互動！同伴間的默契、健康狀況會對戰況有很大的影響
策略模擬！戰鬥中敵我資料有詳細分析，知己知彼百戰百勝
精緻宜人！華麗的中國古典建築，供玩家悠遊觀賞
劇情養成！選擇不同的劇情對話，可培養出自己的主角能力
融入感情！在各種神秘的事件中，考驗玩家對愛情的看法
精采考究的古典建築
過程環環相扣、場景精緻細膩
強片預告！！！
天地傳說 第二部
寶蓮燈
The Lamp of Lotus
ARPG 遊戲經典大作
五行相生相剋戰鬥模式
夏末發售
天地傳說 第三部
七仙女
全新創作的開放式劇情架構，唯美代表作
秋季發售
fairyfish.shermit.com.tw
Galaxy
HELIOS
軟體世界
智冠科技股份有限公司


呵…什麼鬼孩子俱樂部嘛！
我看呢～
你們根本就是一群野孩子！
芭比，你太過分了！


救命哪!!
人跑哪去啦～




不要看輕對手手上任何一張紙牌
透過一張小卡片 你掌握上帝才有的權柄
精美細緻的卡片畫風
160張精心繪製的卡片，你能收集多少
惑星組
軟體世界
智冠科技股份有限公司


e世代戀愛講義
恋の物语
夏色 Celebration
中文版
你也可以成為戀愛高手喔！
暑中媚力放送 敬請期待！
精訊資訊
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http://www.kingformation.com.tw
HuneX
© 2001 Kingformation Co., Ltd. under license from HuneX Co., Ltd. © 1999 HuneX Co., Ltd.



線上遊戲新思維・・・
大富翁
拍賣王
遊戲界革命創舉　線上互動新樂趣
前所未有的國人自製線上互動遊戲，您將可以和網路上的眾多玩家，
共同體驗全球最高級的「富比士」拍賣大會盛況。
益智遊戲新典範　創造思考新模式
跳脫傳統益智類型遊戲之窠臼，顛覆你的思維；透過策略組合，
顯現高度的變化性，並讓玩家在短時間內體驗益智遊戲新定義。
超猛遊戲新玩法　拍賣會上顯神通
五大類型精緻寶物，透過「喊價」、「定價」、「加價」、「競標」等拍賣方式，
削爆你的荷包。透過線上更新，讓玩家永遠都有新奇寶物可以拍賣！
大富翁可愛人物　全新造型來作伴
特別商請玩家熟悉的「大富翁」角色，計有噶咪、孫小美、阿土伯、錢夫人、金貝貝等，
陪你參與緊張刺激的拍賣盛會。
真人對手樂趣多　脫離自閉遊戲族
每位真人對手都有不同的習性與思考，挑戰真實人性與智慧，並可即時打屁聊天，
讓你脫離獨自面對電腦的愚蠢經驗。
華人遊戲・盡在大宇
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.以上所引用之商標、圖片及產品名稱，皆分別屬於各註冊公司所有
JoyPark
研發・製造
大宇全球網路科技股份有限公司
TEL:(02)8226-3668 FAX:(02)8226-3669 http://www.joypark.com.tw
總經銷
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw


【中國魔法牌】
辛巳公開賽
Xin-Si Open Tournament of Arcane Dragons
獎金25萬元
〈年度總獎金50萬元〉
2001
賽程表
日期 地點 賽制
06/03（日） 高雄市 勞工育樂中心 綜合賽制
06/10（日） 台北市 劍潭活動中心 綜合賽制
06/17（日） 台中市 甲九商行 綜合賽制
07/14（六） 台北市 花語堂泡沫紅茶 少年選拔賽標準賽制
07/15（日） 台北市 劍潭活動中心 總決賽之八強預選賽
08/05（日） 台北市 世貿電腦應用展 八強總決賽
少年選拔賽限定16歲(含)以下才可參加。
綜合賽制：前4-5場採現開賽制，八強賽採標準賽制。
總 決 賽：八強預選賽採標準賽制，八強賽採輪抽賽制。
第四系列 水滸傳 將於暑期隆重推出，敬請期待。
Arcane Dragons
詳情請密切注意 http://www.arcane-dragons.com
黃道之龍服務專線 07-8150988轉315



奇幻王國之
烏魯木齊
大冒險
網際網路即時連線遊戲
支援九人連線分隊對戰
架設連線對戰伺服器
一款引爆友情危機的遊戲。實現正義、和平，與同伴合力完成的冒險之旅。打擊邪惡、利慾，與敵人爾虞我詐的激盪對決。
官方網站 http://www.gogoplay.com
APEXSOFT
捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市105八德路四段83號B1
Tel:(02)2528-8098, Fax:(02)2528-8268
http://www.apexsoft.com.tw

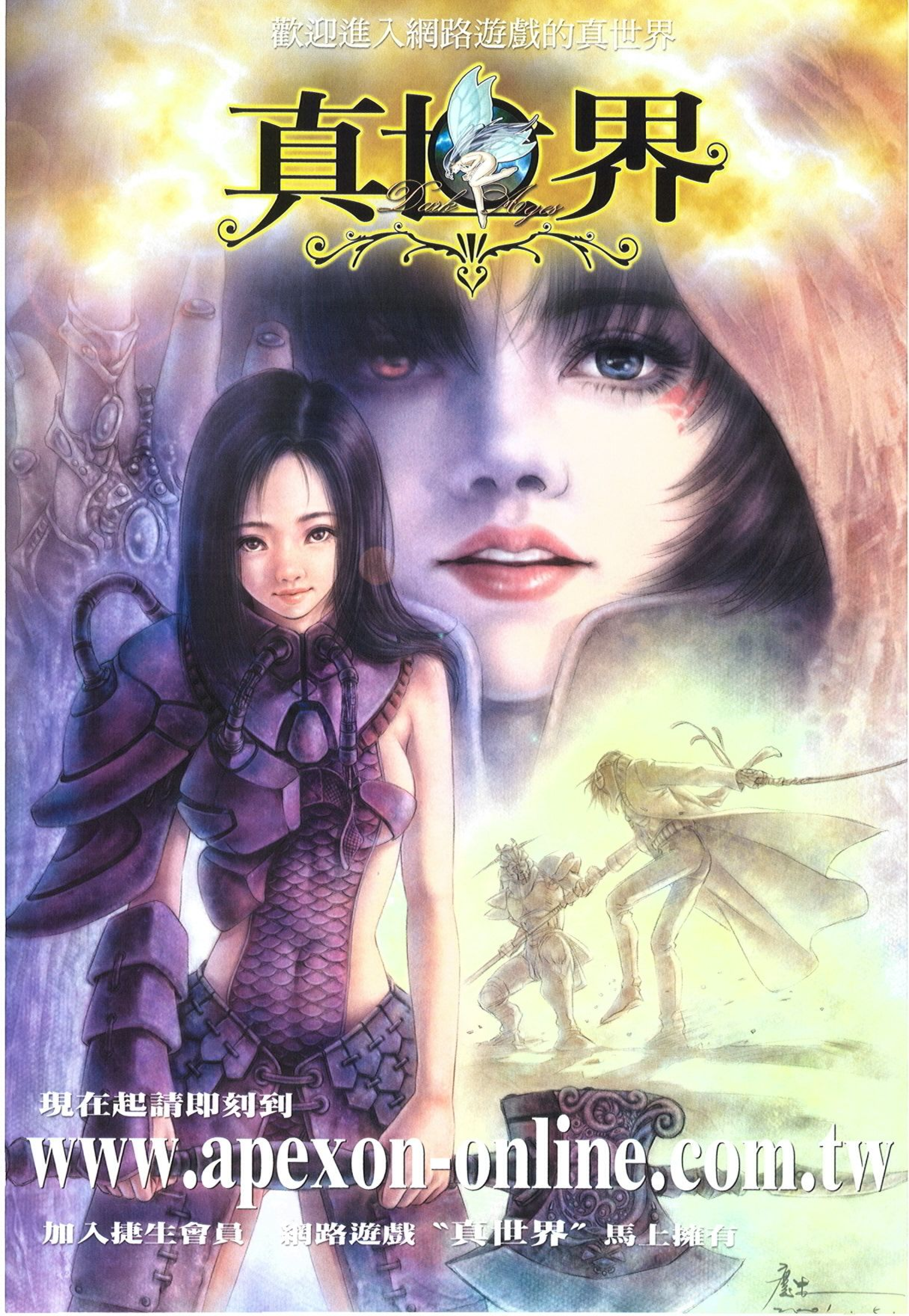


變與不變最聰明的選擇
你的生活　方式可以不變
讓思緒隨著【中國魔法牌】起舞
心情將變得多采多姿
目標可以不變
讓想像力跟隨【中國魔法牌】飛揚
周遭也隨之繽紛絢麗
【中國魔法牌】校園推廣
徵召卡通人物
資格：高中職以上在校莘莘學子們
辦法：備妥學生證影印本及駐校代表申請表寄回
高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓黃道之龍收，
審核通過將發予駐校代表證明書及相關獎勵品
現在凡成為【中國魔法牌】駐校代表，
或在校成為【中國魔法牌】相關社團及公會的負責人，
就可以8折以下價格郵購【中國魔法牌】(紙牌、周邊)產品，
每學期還有1000元獎學金及一整盒增強包等你拿喔！！
詳情請上網 http://www.arcane-dragons.com
服務電話 07-8150988 分機 315、316
系列之一 天子傳奇
系列之二 封神演義
系列之三 時間之輪
SOFTWORLD
snow-wolf studio
Creatmad Studio
Arcane Dragons


www.dodgeball.com.tw
熱血2 躲避球
BLOODSHOT DODGE BALL 2
40多種人物個個身懷絕招不可不防
10多種比賽場地比出國比賽還更刺激
神奇商店20餘種神奇寶物通通滿足你
正式躲避球比賽場地完全逼真呈現
熱鬧登場......
躲避球新世紀之戰開打了~!
超越前作再創躲避球運動新風貌
怪招百出，果真無處可逃。
遊戲過程緊張又刺激。
買個魔力寶物再上場應戰吧！
遊戲過程保證讓你又驚又喜。
萊爾富
華采軟體 SOFTCHINA
亞藝影音
AURORA 震旦通訊
捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市105八德路四段83號B1
Tel:(02)2528-8098, Fax:(02)2528-8268
http://www.apexsoft.com.tw
軟體世界
智冠科技股份有限公司


ATROX
魔域爭霸
全家便利商店
HESS 何嘉仁電腦廣場
HESS 何嘉仁書店
KINGSTONE 金石文化廣場
CMC中環集團
亞藝影音
http://www.cae.com.tw/
華彩軟體
SOFTCHINA
AURORA
震旦通訊


www.atrox.com.tw
完全中文版 震撼上市
蒼涼
有限資源下爭取種族生存的人類
悲恨
流浪於異星球間被改變成機械形體的使徒
兇殘
違反神諭改變遺傳基因失去人性的異魔
設計開發
JOYMAX
www.joymax.com
代理發行
捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
總經銷
軟體世界
智冠科技股份有限公司
COPYRIGHT ©2001 APEXSOFT TECHNOLOGY CO., ALL RIGHT RESERVED
COPYRIGHT ©2000 JOYMAX CO., ALL RIGHT RESERVED


歡迎進入網路遊戲的真世界
真世界
Dark Ages
現在起請即刻到
www.apexon-online.com.tw
加入捷生會員　網路遊戲〝真世界〞馬上擁有

真世界獲得國外NET POWER雜誌〝線上遊戲最佳內容大獎〞

在真世界裡，有300多種以上的遊戲任務，天天讓你Surprise。
千變萬化的紙娃娃系統，讓你天天換新衣換新褲
『我是宇宙無敵大美女』…法術咒語自己來命名，
想當城主嗎…想當當GM過癮嗎…人人有機會。
猛打怪物升級落伍了，跟美女寫情書玩任務,經驗馬上來…

歡迎進入網路遊戲的真世界

●當一城之主的真世界！

真世界全新功能，讓你經營一個城鎮！
開放城鎮自治權，
你可以經過投票票選，成為城鎮的主人！
城主有自己的辦公室，還可以設立自己的留言板！



●定自己的法律的真世界！

除了有城主之外，更有許多的法官。
法官可以經過投票表決產生法案，
決定城鎮的法律！
例如〝女性必須穿著比基尼才准入城〞
〝男性沒拿花束不準進城〞...
權力，是最迷人的春藥！





●組自己的公會的真世界！

不單單只是組公會，
還可以讓你擁有自己的聚會場所、
自己設計的公會會服、
更可以自己設計屬於本公會的特殊任務喔！



●開自己聊天室的真世界！

開個房間來聊天聊個過癮吧！
真世界裡強大的聊天室功能，可以讓玩家不管身在何處，
都可以選擇你的聊天室，聚集在一起聊天！
只要擬定的主題夠勁，不怕你不來，怕你聊不完！



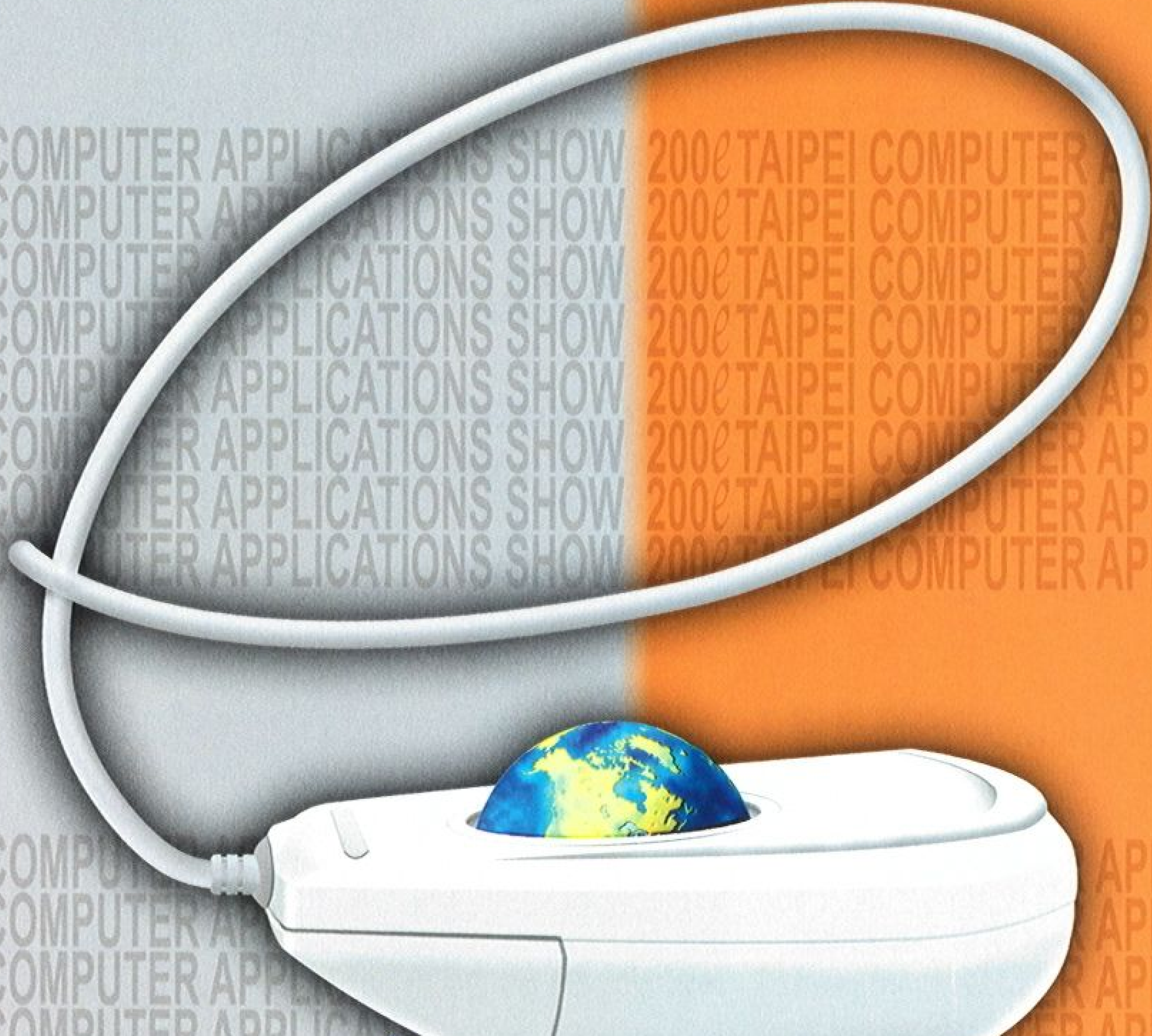
●事件任務多到超乎妳想像的真世界！

隨機出現的探險任務、偶發的怪物大暴走、
每週週末的大拍賣會現場狂標！
隨時可能發生的財主灑錢事件、
組隊參加的體操活動...任務事件，
讓你做到不行！玩到沒力！

捷生資訊科技股份有限公司
APEXON TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市八德路4段83號B1
Tel:886-2-2528-8099, Fax:886-2-2747-1331
www.apexon-online.com.tw

NEXON

200e 台北電腦應用展



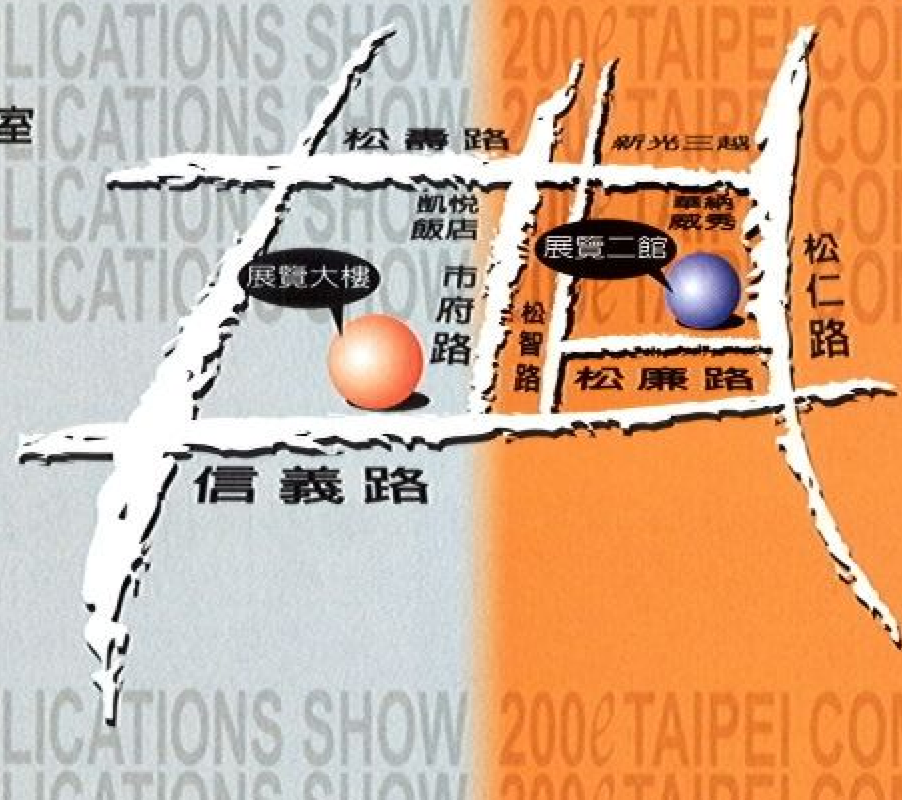
http://show.tca.org.tw

Linux Expo 2001

●展出地點:
台北世界貿易中心展覽大樓
地址/台北市信義路5段5號2樓會議室
●展出時間:
8/1～8/5 AM9:00～PM5:00

育樂多媒體館

●展出地點:
台北世界貿易中心展覽二館
地址/台北市松廉路3號
●展出時間:
8/1～8/3 AM10:00～PM6:00
8/4～8/5 AM10:00～PM8:00



電腦應用館

●展出地點:
台北世界貿易中心展覽大樓
地址/台北市信義路5段5號
●展出時間:
8/1～8/3 AM9:00～PM5:00
8/4～8/5 AM9:00～PM7:00

中華民國對外貿易發展協會
China External Trade Development Council

TCA 台北市電腦商業同業公會
Taipei Computer Association


5/26
華麗登場
新聖魔大戦
好友的決裂
逝去的摯愛
在無情戰火的摧殘下
是否眞能看清
還是隨著歷史灰飛煙散
信必優多媒體
SYMBIO
www.symbiosys.com.tw
信必優多媒體股份有限公司
台北縣中和市景安路10號4樓
Tel:(02)2242-8417 Fax:(02)2243-4815
軟體世界
智冠科技股份有限公司
定價：499元
好評熱賣中



●ALEX

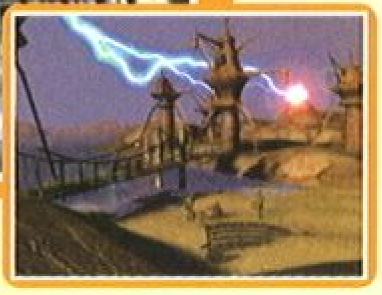
過關時數 80小時



一個神秘的幻影憑空出現在渡鴉海濱的城鎮，突兀的打擾了賈達密大陸首都的平靜。當他步至廣場中央時，隨即在腳下畫了個發亮的圓圈，當圓圈完成之後，大地隨即產生一陣劇動，而巨大的水晶方尖則從圓圈中冒出，包圍住了這名神秘的陌生人…

■彷佛是為了回應水晶的爆震波，賈達密大陸四個邊陲角落的空氣產生了微微的波動。在那令人窒息恐懼的沉默瞬間過後，平靜的大陸突然經歷了前所未見的鉅變，通往風、火、水、地四個元素界的傳送門，以毀天滅地般的態勢連接起了這個世界。





■在一段黑暗精靈早已被遺忘的預言中，提到了宇宙輪迴的概念，人們所居住的宇宙就在永無止息的創造、毀滅、再創造之中循環。而推動這一切的即是各種元素界所代表的秩序與渾沌的力量。在此預言中，「毀天滅地」的段落預言了在西法紀元，亦即和平紀元之後，將會有一段動盪不安的年代，最終將會導致世界的毀滅。

在此西法紀元之中，隨著渾沌之門的開啓，安羅斯的一切都將化為烏有。當風、火、水、地元素之力在大陸上橫行之時；在他們的羽翼中降下毀滅與死亡之時，最後的「淨化之紀元」將於焉展開。此紀元一旦開始，即再無回頭的機會，因為風、火、水、地四大元素之王將會賜下新的生命，同時也能將此生命奪回。唯有同心協力的種族將會有萬分之一的機會在「淨化」中得以倖存，並保住西法紀元的尾聲，享受漫長的和平。

很不幸的，忘記自身過往經驗的人將會註定要重蹈覆轍，一如預言中所指出的，經歷永無止境的淨化與再生。這個紀元會和過去的年代有任何不同嗎？還是安羅斯終難避免又將陷入另一次毀滅與再生的既定輪迴呢？唯有歷史才會知曉真正的結局。因為，如果人們知道真相，那就並非一切皆已註定…

匕傷群島





在匕傷群島四周，原本平靜無波的海面上突然間發生強烈的爆炸，燻人的火山灰和高熱的熔岩如雨般落在島上，摧毀了群島之間的橋樑和大陸之間的交通要道。隨著大地的搖晃和熔岩四逸，蜥蜴人所居住的的血滴鎮也陷入極度恐慌的狀態。

轉個身聽色頓指雷格那海盜正攻擊此島嶼，必須儘速通知車隊的領袖達德洛斯，他正拜訪蜥蜴人的部落酋長單牙（任務01）。達德洛斯帶領商人車隊前來與蜥蜴人首領交易托伯斯克果，務須盡快找到他才行。在身旁的車隊篷車裡頭箱子可拿取到托伯斯克果、托伯斯克果汁、托伯斯克酒和其他物品。

最北邊島上的港口是唯一能前往主大陸的方法，但因橋樑皆已摧毀，使得難以前往港口，而來自渡鴉海濱的人也無法抵達血滴鎮。希斯找到一個古老的法術，可以將火山推回海中，但必須尋獲被稱為「蛇之聖像」的古物，方能完成法術（任務02）。



羅特奈克斯的兄弟利舌埃斯瑞克前往其它小島檢視托伯斯克水果的生長狀況，但迄未返回，若能修復「岩石傳送門」就能讓他返家。但在雷格那海盜第一次侵略群島時，傳送門的鑰匙已告丟失（任務03）。

派賽拉・提斯克提及「蛇的預言」也許和賈達密大陸的未來有關，有一名喚塔力米爾的牧師曾提過蛇人的廢墟，以及一座廢棄的神殿，或能能在這些地方找到有關這項預言的抄本（任務04）。

在部落酋長的廳堂見到首領布拉克許・單牙，以及車隊領袖達德洛斯（任務01 結束）。單牙指「岩石傳送門」可在島嶼之間快速往返，但如今只剩村莊和西南島的傳送門尚可運作。單牙囑咐將「能源之石」帶往詢問費德瑞克・塔力米爾，因為他曾在廢棄的神殿鑽研過「岩石傳送門」（任務05）。

達德洛斯寫就一封書信，指示要交給渡鴉海濱的阿爾瓦商人代表艾爾加・費爾蒙，阿爾瓦的商人必須知道此間所發生的大災變，以及雷格那海盜的所作所為，匕傷群島一旦被海盜佔據，接著就會轉向攻擊渡鴉海濱了。必須找到一艘能夠離開此地的船隻，並將書信送往渡鴉海濱，以便阿爾瓦議會派遣援軍拯救車隊（任務06）。

村中找到塔力米爾，見過「能源之石」後（任務05 結束），指出將石頭的影像銘記腦中即可開啓西南島的傳送門。他手上也有一「能源之石」，據稱可啓動廢棄神殿中的傳送門，遂就此協同行動。

住於血滴鎮的埃斯蘭交予三只「治療疾病」卷軸，意在阻止傳染病的散佈。在外島的六座小屋裡的人都被感染了，如果在各島嶼間的傳送門皆已修復，請將卷軸送往那些小屋去，務須盡速控制黃熱病的蔓延（任務07）。很不幸的，必須自行在旅途中尋獲不敷使用的另外三只卷軸。

藍貴德指主島上的水源是主要疾病的來源，通常都能由主大陸上購買一種「聖草藥劑」用以遏止疫病的流行，但因無法前往港口，也就難以向外採買了。若能前往主大陸的渡鴉海濱，或可在私梟們的聚集之地取得「聖草藥劑」以解救黃熱病，他能將毒素由飲水中清除（任務08）。



希斯妥需要「強化速度」藥劑的藥材，此黑色藥劑是混合許多基本的藥材所獲得。紅色藥材包括寡婦莓、狼之眼、垢鬼血；藍色藥劑包括火鳳羽、費瑪根、隕石片、鬼火心；黃色藥材則包括曼陀羅、龍龜牙、罌粟莖和刺木皮（任務09）。

POINT

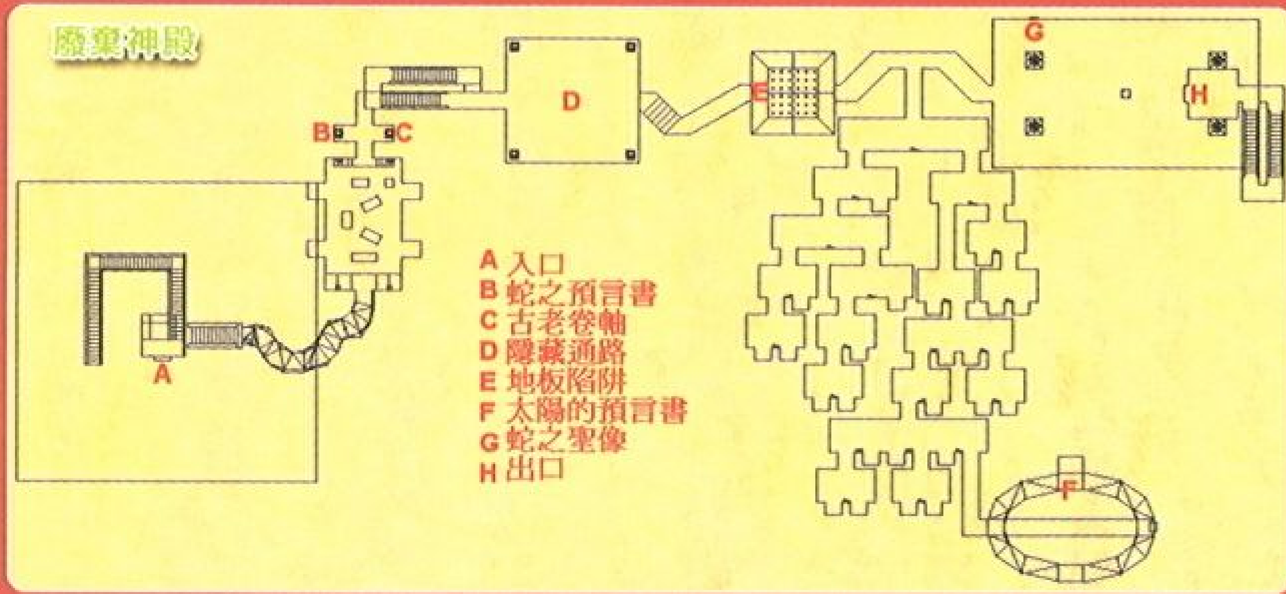
爾後遇有需用藥材者，萬勿執著於「藥材名稱」，僅需以「藥材顏色」料理則可。藥劑的混合首重「顏色」，同色藥材間具有充份的替代性，只需各色藥材的「數量」吻合即可交差。各式藥材在賈達密大陸上俯拾即是，條件符合時即可向希斯妥換取「強化速度」藥劑（任務09 結束）。

小島嶼上有數個寶箱，裡頭可找到需用數量的「治療疾病」卷軸，分別帶給朋恩、埃斯瑞克、賽瓦、哈斯克、曼納梭爾和拉沙庭六人，黃熱病病情即可趨緩。

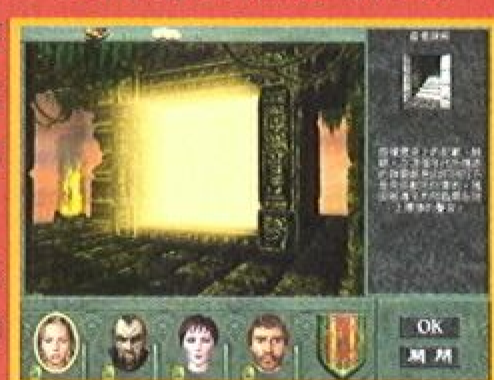


回頭找埃斯蘭可獲得獎賞（任務07 結束）。埃斯瑞克即是羅特奈克斯的兄弟，獲知他的兄弟尚且存活，高興的急著要返回家中去。回頭找羅特奈克斯可獲得「療傷藥劑」（任務03 結束）。

廢棄神殿



進入神殿即碰上賽蒙．譚普勒，立可邀他入隊。沿斜坡到底有一堆翼蛇，進入地道面對不相連的石塊時，無須一路跳躍至對面，只要掉入地面即可啟開四處密室，解決翼蛇後，依次按下左上、右上、左下、右下密室內的按鈕，對門的階梯即可浮現。



對門走道左邊Ⓑ的密室內箱子有「蛇之預言書」，右邊Ⓒ密室內的箱子則有「古老卷軸」。將「蛇之預言書」帶回給派賽拉．提斯克得1000金幣(任務04結束)。

巨室Ⓓ四方角落各有陷阱寶箱，但地板卻唯有暗藏的S型通道可供行進，其對應關係可觀看天花板即可一目瞭然。若不幸掉入底層，除了翼蛇之外，尚有密道可回至巨室。掉入過後，地板閃爍的紅色路徑即會顯現，寶箱的開啟方法可站到紅色路徑的最邊緣為之，但須有「解除陷阱」的技能。

往前再進入另一室內Ⓔ得留意，當觸動對面出口的門以後，地板會立時往四個方向內縮，應儘速按下環繞室內牆上的八個按鈕才能停住，出口的門也才會打開。接著往下一路殺至盡頭Ⓕ，牆後的箱內可取得「太陽的預言書」。





抵達最後一間巨室後，閃爍紅色標記的地板都會促使室內的魔法陷阱發動，而左上方的櫥櫃則是在採上地圖上方呈長方形的紅色標記地板後才會打開，這也是唯一安全的紅色地板。櫥櫃內可取得「蛇之聖像」，往裡爬上階梯即可走出神殿，此處有船隻可搭乘，也有傳送門可回返匕傷群島的村莊。將「蛇之聖像」帶回給希斯可，雖說他在進一步研究法術時，發現它根本無用，但這可不是隊伍的錯，所以照樣獲贈2000金幣(任務02結束)。

渡鴉海濱



賞金獵人工會基於服務大眾的精神，願意付給一些符合資格的獵人相當數目的賞金，只要能夠消滅指定的生物和指定的數量。若要獲得賞金獵人「生手」的稱號，至少必須賺取一萬金幣的賞金才行。

佩吉．卡倫德指黑暗精靈有句俗話：「必須有人存活才能夠將記憶留存下去。」水晶突然出現在鎮中央的那個景象將會留存在記憶中很長的時間。雖然有很多人看到了那個景象，但召喚來水晶之人卻沒有多所言語。當他看著鎮民們的時候，眼光之中唯有同情與憐憫。



拉西亞斯指太陽神殿的祭司卡米安．特來斯於多年前對影旋山脈的死靈法師公會掀起一場聖戰，公會倚仗居住在影旋山脈的吸血鬼之助而擊敗了太陽神殿。他參戰時所攜帶的「日蝕」盾牌，在他被血之尊皇擊斃後也告消失，託請幫忙找回盾牌(任務10)。





卡林．艾佛斯指雷格那海盜是賈達密大陸附近海域上最糟糕的流氓，他們使得大陸上的居民無法和伊拉西亞、安羅斯大陸的人們進行貿易。即連阿爾瓦的商人公會也難以召集大艦隊來對付雷格那海盜，但謠傳私梟們找到了可以避開海盜阻擋的方法。

在阿爾瓦商人公會之屋找到艾爾加．費爾蒙，將達德洛斯的書信送達，得到3000金幣（任務06結束）。艾爾加．費爾蒙指此地的私梟擁有渡鴉海濱最快的船隻，如果公會的信差們能夠使用這些快船，那就可以放膽在沿岸執行快速的偵查任務，以便了解達德洛斯信中所提的大災變究係何等情況。費爾蒙另有書信要送達走私販子首腦艾瑞安．韓特，他有把握可「說服」艾瑞安．韓特提供快艇和相關的服務。據說走私販子都是惡行惡狀的鼠人，韓特是可被說服，但他的手下可沒首腦文明（任務11）。

阿爾瓦商人公會之屋的另一邊入口可進入圖書館，裡頭的書架上可找到「時光庫之歷史」和「書上撕下的一頁」，另有不少法術卷軸。

POINT

「書上撕下的一頁」所記載的答案區裡的答案，在遊戲後期會有妙用，應妥為保管。

庖德林．獵鹿人指稱「時光金庫」在渡鴉海濱建立以前就已存在，此城鎮根本就是繞著時光庫建造的。金庫裡面應該藏有索恩帝王的財富，許多人被吸引來此地欲開啓金庫，但卻俱告失敗。

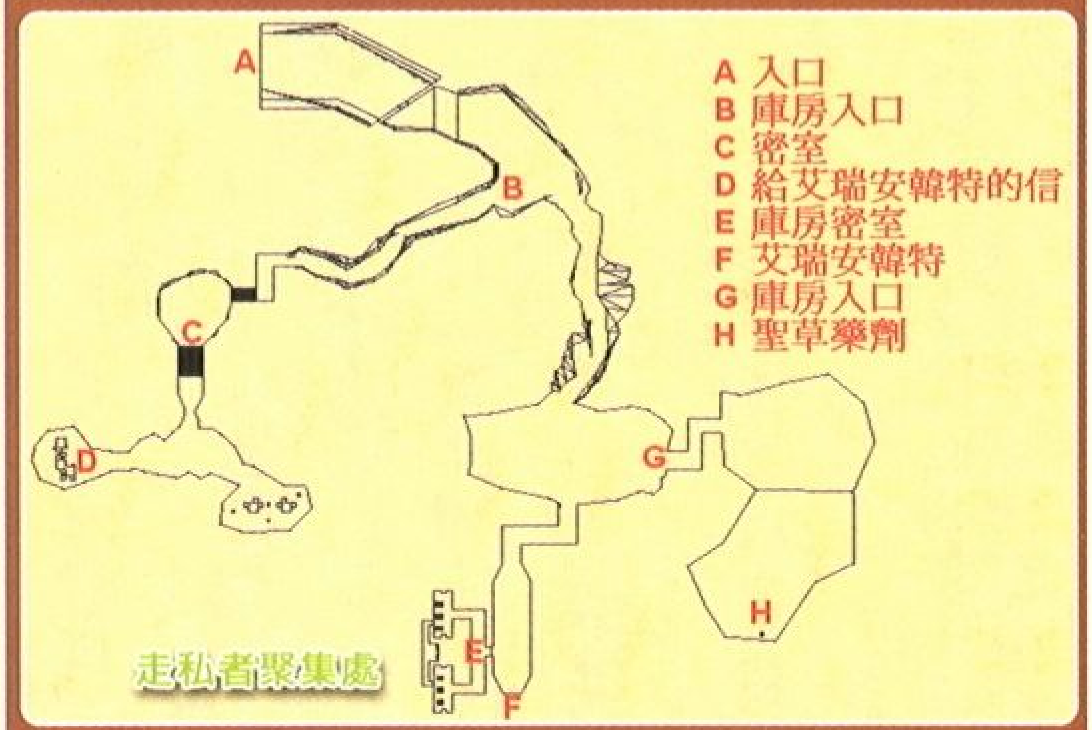
湯克．藍天鵝指欲成為「圓法師」的霸主，必須在賈達密大陸地面上下總計有十一處的所有酒吧裡贏得「圓法師」競賽的勝利，完成壯舉之後再回來找藍天鵝領取獎賞（任務12）。

追跡者馬帝剛指在此區肆孽的猛狼已成為旅行者和商人們重大的威脅，阿爾瓦的商人已經下令要她尋找出色的獵人獵殺這些動物，並且有效的降低威脅。如果能殺死巢穴裡面的所有猛狼，馬帝剛會給予獎賞（任務13）。



在城鎮的東北方住有一名賈達密大陸的先知，隱藏的世界之秘密對他而言是完全開放的。在歷經多年的苦練之後，他已經可以控制時空部分的力量，並利用心靈穿越時空將某些東西帶回現實，包括了知識和實體的物品皆然。

走私者聚集處



洞穴內庫房的的木箱中有偽造憑證，另有索格寫給艾瑞安．韓特的信件 (D)，信中提及恐怖海盜史坦力。

終於見到走私販子首腦艾瑞安．韓特 (F)，將費爾蒙的信件交予他（任務11結束）之後，因得知費爾蒙利用伊拉貝爾威脅他，不得不屈服而允許使用他的船隻。他們的航道由此開始，東至影旋山脈，西到荒湮迴廊。





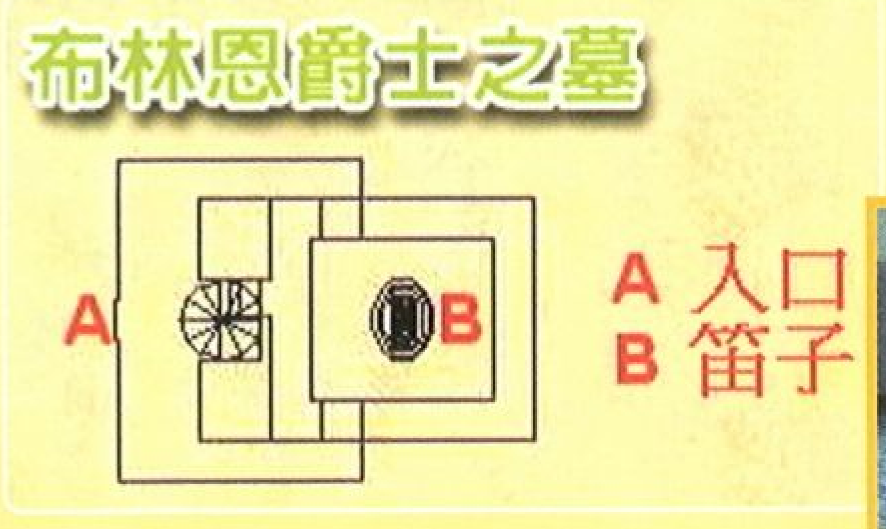


韓特定時會送出有關阿爾瓦商人的情報給恐怖海盜史坦力，由於阿爾瓦的商人已「爭取」到他的協助，所以要送份假情報給史坦力，以免他起疑。史坦力就住在雷格那島上的海盜休息站酒吧裡（任務14）。

另因食人魔索格抓走韓特的家人，並帶往阿爾瓦的要塞囚禁，迫使韓特必須聽從他們的命令，是否願意救出韓特的家人呢？（任務15）

韓特房門前有密道，內有庫房 (G)，而庫房內則另有密道。另一頭的庫房中 (H) 箱子有「聖草藥劑」，帶回匕傷群島給藍貴德可得3000金幣（任務08結束）。

布林恩爵士之墓

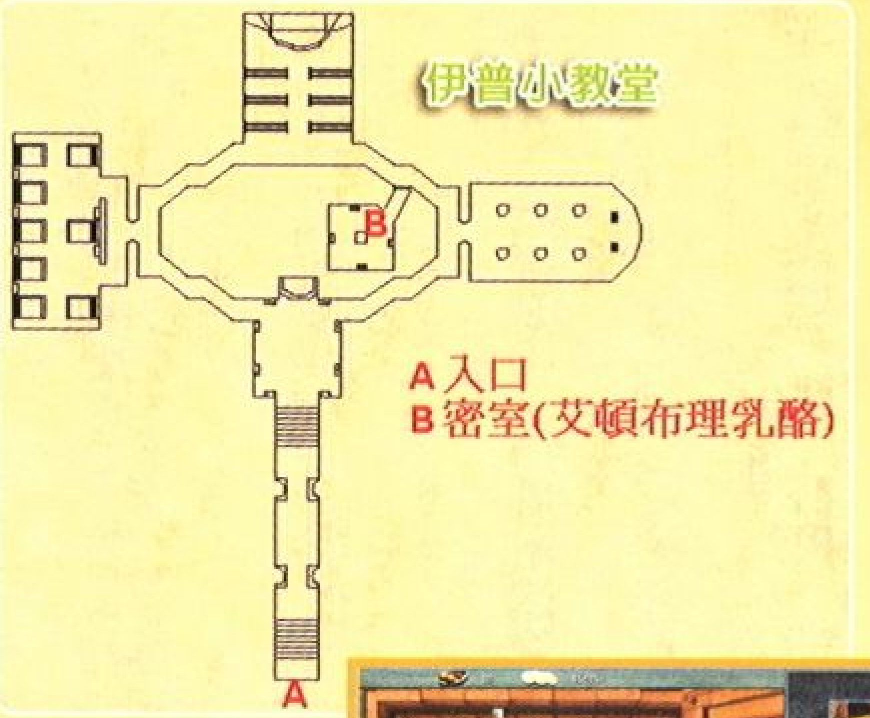


墓穴內的棺木上可尋獲一把笛子，唯不知有何妙用？！





伊普小教堂

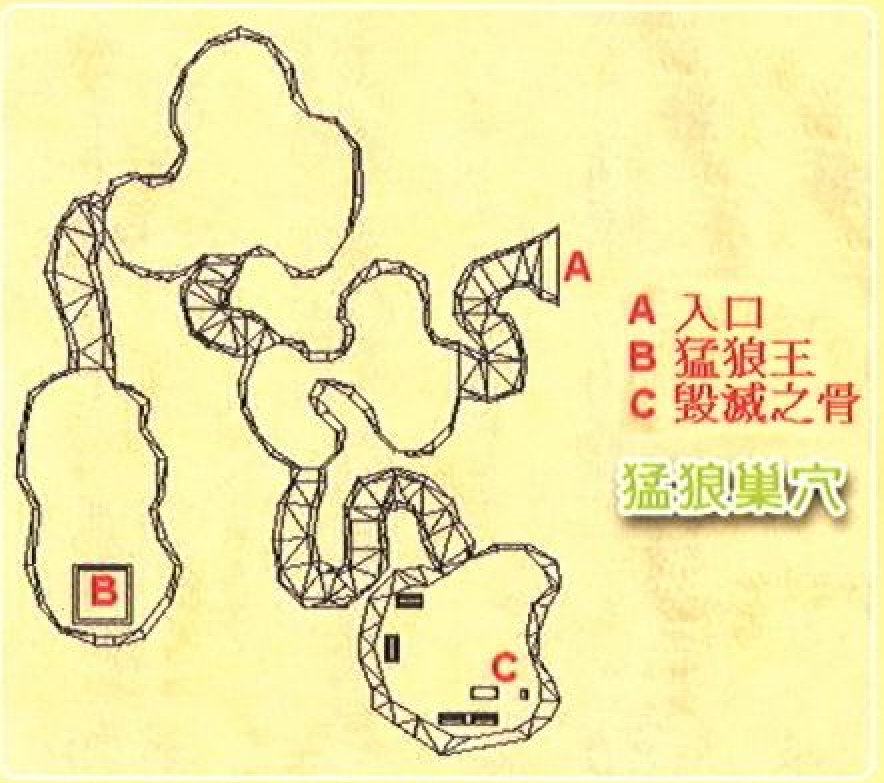




教堂內有一密室Ⓑ，密室內的箱中有「艾頓布理乳酪」。另有一紙夏特蘭．凡提特斯所寫的「札記片段」。

魔法門VIII～毀天滅地

猛狼巢穴





殺入巢穴內部遇有牢籠Ⓑ，內有猛狼王；往南殺至盡頭洞穴Ⓒ則能由箱中取得「毀滅之骨」，另有凡提特斯所留的「札記片段」。

將信件送達韓特的消息回報給阿爾瓦商人公會之屋的費爾蒙，獲贈1000金幣。費爾蒙另提及有好幾個班次的商隊都未按照預定行程抵達目的地，而且還有謠言指燃燒的火湖突然間出現在沙漠中，擔心是否因鎮裡的水晶所導致。費爾蒙請求前往阿爾瓦的公會總部，到公會聚會所找巴斯沉．盧德林，告訴他有關水晶的狀況(任務16)。

將猛狼巢穴裡外的猛狼盡除後，馬帝剛致贈3500金幣(任務13結束)。

魔法門VIII～毀天滅地

阿爾瓦



阿爾瓦的居民是黑暗精靈，在前方小村裡的凱琳．布理曼可利用賈達密大陸的礦石製造物品，隔壁的卡恩．包威則能以礦石製造盔甲。另有農民指兵蜂在此地東南方築有巨大的巢穴，如果蜂巢越愈增大，勢必會對這座城市造成威脅。另有食人魔也對此地的居民造成嚴重的威脅，如果有人能料理要塞裡面的食人魔，情況勢必會改善許多。





鎮內的阿薩爾．福羅馬哥已走遍世界並遍嚐過各式各樣的乳酪，但遺憾尚有三種乳酪未曾品嚐過，它們分別是「獨角獸乳酪」、「艾頓布理乳酪」和「登達克乳酪」，若能幫他找齊這些傳說中美味無比的寶物，他會給予重酬(任務17)。





黑王座的豪宅內見到瑞爾朋．吉普斯，告知商團議會已派出最強悍戰士考瑞．黑王座去和太陽神殿討論即將降臨賈達密大陸的大災難，考瑞在來至阿爾瓦並聞聽此地有關大災難的謠言後，即動身前往低語之森。她在和牧師們討論過後，應該即刻返回的，極為擔心她迄今未返回的原因。關於黑暗精靈的晉升問題，唯有考瑞．黑王座擁有足夠的資格來進行測試能力和技巧。如果找到考瑞，應該提供她相關的協助，並且回報她的狀況和目前的情形(任務18)。在找到考瑞之前，黑暗精靈不能夠獲得晉升。

商人公會之屋找到巴斯沅・盧德琳並送上有關水晶的報告(任務 16 結束)。得知匕傷群島也遭遇恐怖的危機，甚表憂心。他原本是倚靠車隊提供相關的情報，但這個月份預計要抵達的車隊卻俱告延遲，而所聽到的颶風、洪水和火山的傳聞已足夠他困擾了。如今更聽聞在鐵砂沙漠中央出現一座滾燙的火燄之湖，很多消息也都佐證了這項傳言。不知這和渡鴉海濱出現的水晶是否有關，看來，同時出現的混亂狀況似乎不純然是巧合而已。請幫他前往鐵沙沙漠證實火湖確實出現，並帶回一位目擊證人，讓他親自聽聽火湖的故事(任務 19)。





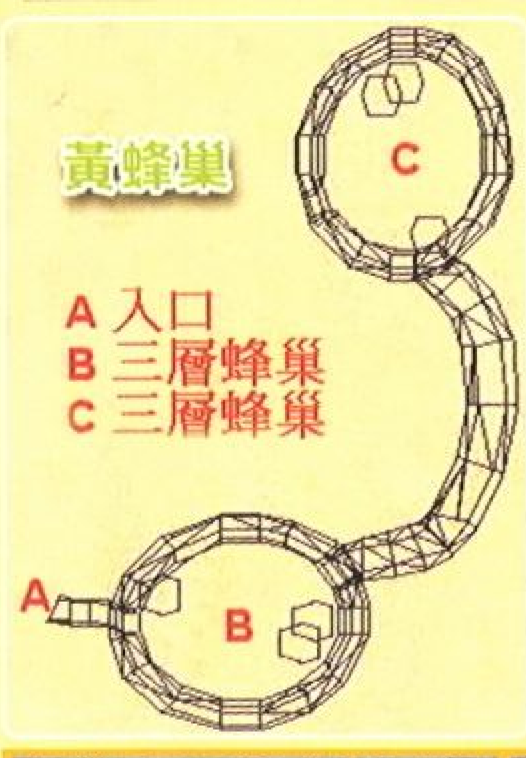
凱爾頓指食人魔法師索格和他的部隊就在天空出現一道白光時現身此地，他們不僅騷擾此地的居民，且殺害與前來阿爾瓦的旅行商人。若能全數消滅要塞裡面和附近區域的食人魔，對阿爾瓦將會是一項福音。事成後回來找他，他會給予應有的獎賞(任務 20)。

瑞漢西需要「強化運氣」藥劑的藥材(任務 21)，身上的藥材若是足夠，則能換取「強化運氣」藥劑(任務 21 結束)。

布蘭德・羽風指此地確有黃蜂存在，而且還相當龐大，居民之所以容忍，原因是有許多喜歡黃蜂製品的顧客。若想在此生意中參一腳，維爾頓是此行裡相當出色的仲介商，聽說他最近正準備籌集一大筆黃蜂刺。

黃蜂巢

魔法門VIII～毀天滅地



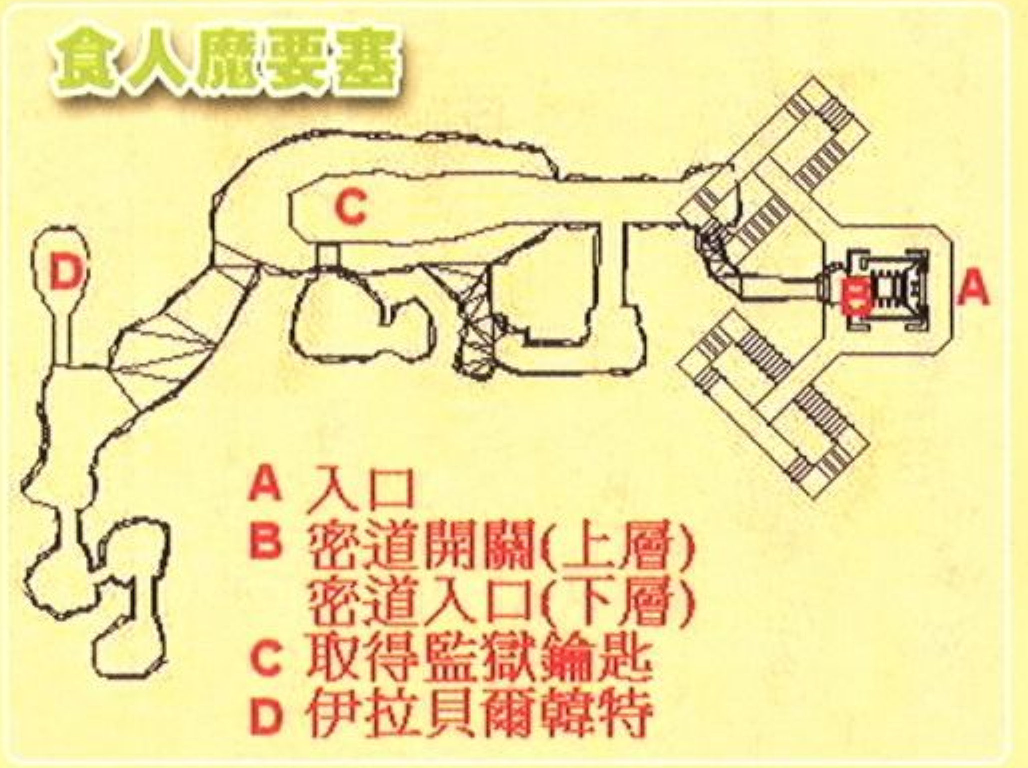
在進入黃蜂巢之前的營區帳蓬內有「跳躍術」卷軸，這是破巢所必須之物。黃蜂巢內部構造分為上下三層，最上層有通道可相通兩處 B C 入口，第一、二層有上層地板缺口可以「跳躍術」跳入上一層。除了黃蜂刺的戰利品以外，巢內另有蜂王膠。





食人魔要塞

魔法門VIII～毀天滅地



要塞裡除了食人魔以外，尚有來此尋寶的傭兵部隊。登上二樓的階梯轉角處地板有魔法觸動陷阱，位於二樓的箱中(B 的上方)有「札記片段」，牆上有按鈕可除去樓下的石柱圍牆。

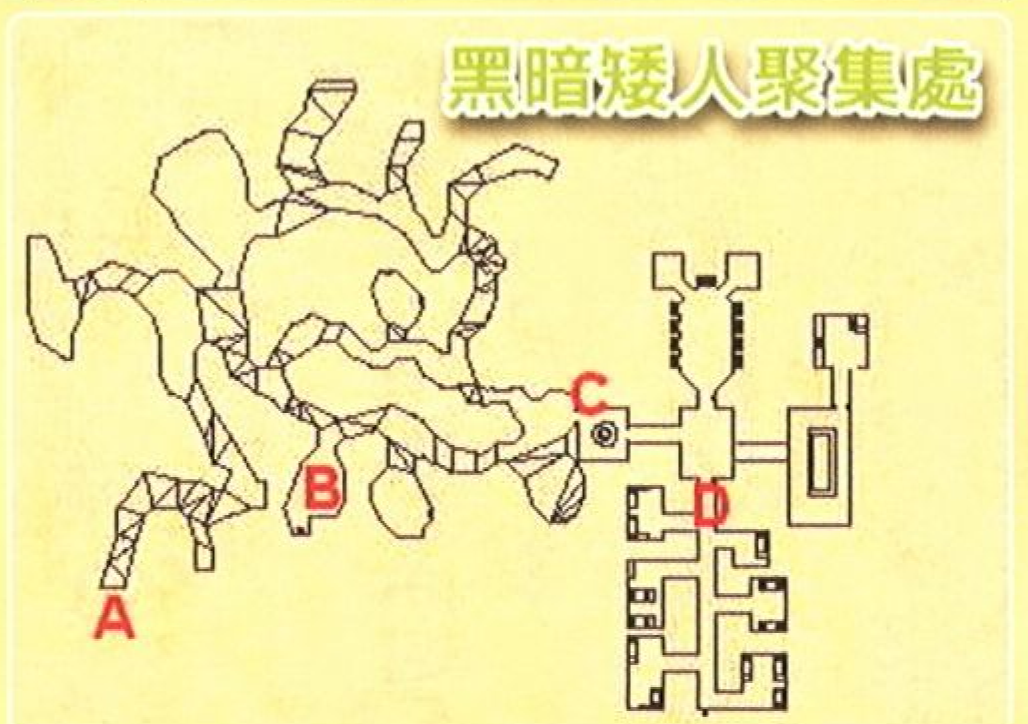
進入地道 B 殺死食人魔戰士和魔法師可取得監獄鑰匙，進入密道可再取得另一把監獄鑰匙，以此可救出遭囚 D 的伊拉貝爾・韓特。



要塞裡外的食人魔盡數除去後，阿爾瓦的凱爾頓會致贈5000金幣(任務 20 結束)。返回渡鴉海濱的走私者聚集處回報給艾瑞安・韓特，他高興得答應阿爾瓦的商人不再需要靠「協商」和他做生意，他會信守諾言，船隻則隨時聽候差遣(任務 15 結束)。

黑暗矮人聚集地

魔法門VIII～毀天滅地



洞穴內的通道彎曲複雜，分散各處的巨石在等級不高時，對付起來會很吃力。屋內 C 的水池可開門，門後有狂暴黑暗矮人，往下 B 的箱子裡有「霸殺煞之斧」。

前進到三道門前時，往南的走道盡頭 D 有飛石魔法，地板則是觸動開關，隊中若有吸血鬼，施以「漂浮」即可完全避免傷害。

鐵砂沙漠



鐵鏽鎮內的食人魔酋長指北邊出現一個奇怪的洞穴，是在火海吞沒村莊不久後出現的，並有許多不明生物進出。村鎮被毀之後，卻又遭遇獨眼巨人強盜掠奪，生存環境極其惡劣。







大拳．漫步者指出，沿著火湖西岸直走，發現有一條隧道似乎穿越了火湖，裡面充滿了垢鬼和怪物，就如村莊四周一樣，名為「蛹之隧道」。賀伯特則指火湖是個意料外的狀況，就如野火一般的在村莊的東半邊擴散，現下雖然已經減緩，但依然懷疑村莊還能撐多久。

塔力安需要「強化耐力」藥劑的藥材（任務22），身上的藥材若是足夠，即可換取「強化耐力」藥劑（任務22結束）。

波爾指食人魔生性怕火，當火湖出現時，許多同胞乃就此犧牲。此區的倖存者需要「禦火藥劑」暫時苟延殘喘，直到尋獲新的住所為止。請將藥劑送至最南邊的六間屋子去（任務23）。如數將六瓶「禦火藥劑」送達南邊的六間屋子即可交差（任務23結束）。

POINT

不足數量的「禦火藥劑」可自行調配或採買，或是留待往後的旅程中，由各處的寶箱內獲取。

歐瓦都．彈指正是火湖現身的目擊者，當火湖出現時，他就在附近。一個怪異的傳送門出現在村莊外面的沙漠中，目前所見到的火焰即是由裡頭流洩而出，就如水流潑灑入地一樣的擴散開來。一波強烈的火焰蓋過了村莊，大多數的同胞也就此喪生，如今所見的村莊景象，即是災變浩劫過後僅剩的殘骸。彈指的父親因為兄弟之死，太過於悲傷而難以照料自己，否則彈指當很樂意同赴阿爾瓦。

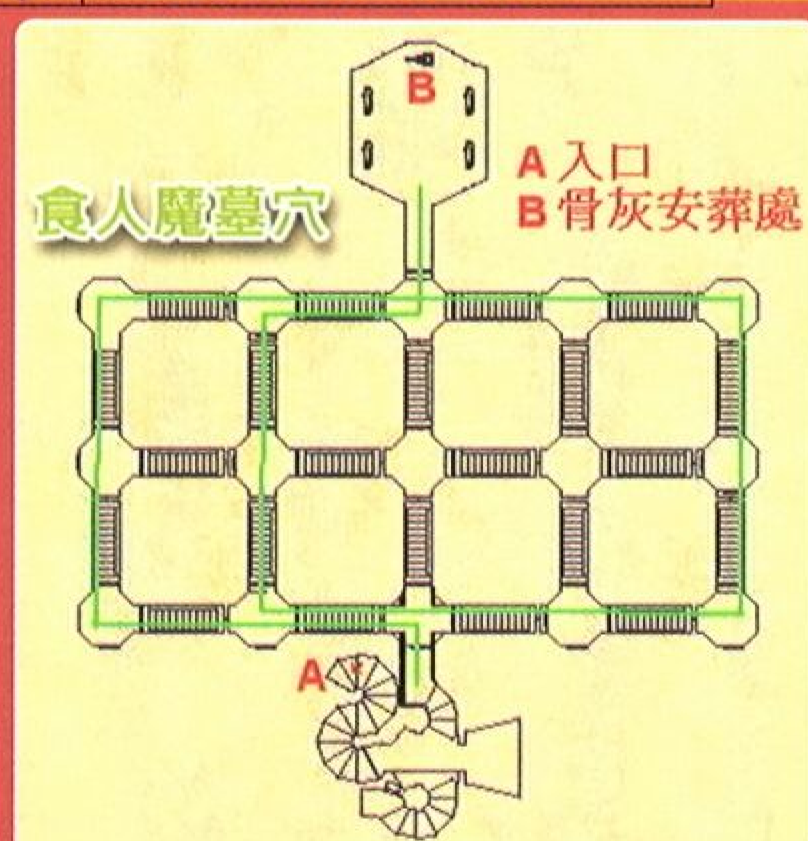
彈指的父親深信，在將兄弟的骨灰安葬之前，兄弟的靈魂將難得安息，不幸的是墓穴已遭大批的垢鬼佔據。若能幫忙先將他兄弟的骨灰埋到食人魔墓穴，想必父親會好過一些，他也才能安心的跟著跑一趟阿爾瓦（任務24）。





瓦洛格．沙嵐請託幫忙尋找古代家園，察探「石之詛咒」是否仍在，若是，則請找到移除方法。完成之後，他可為食人魔隊員晉升為部族中的百戰食人魔，這是個極為崇高的稱號，並將被族人永遠撰寫在傳說之中。他們有一名戰士達丁．都沃克已出發前往尋找，在他留下的筆記中，指出荒湮迴廊的岩石區可找到相關的線索，也許可以在該地找到他，並和他一起努力，或者至少可找到完成任務的線索（任務25）。

食人魔墓穴

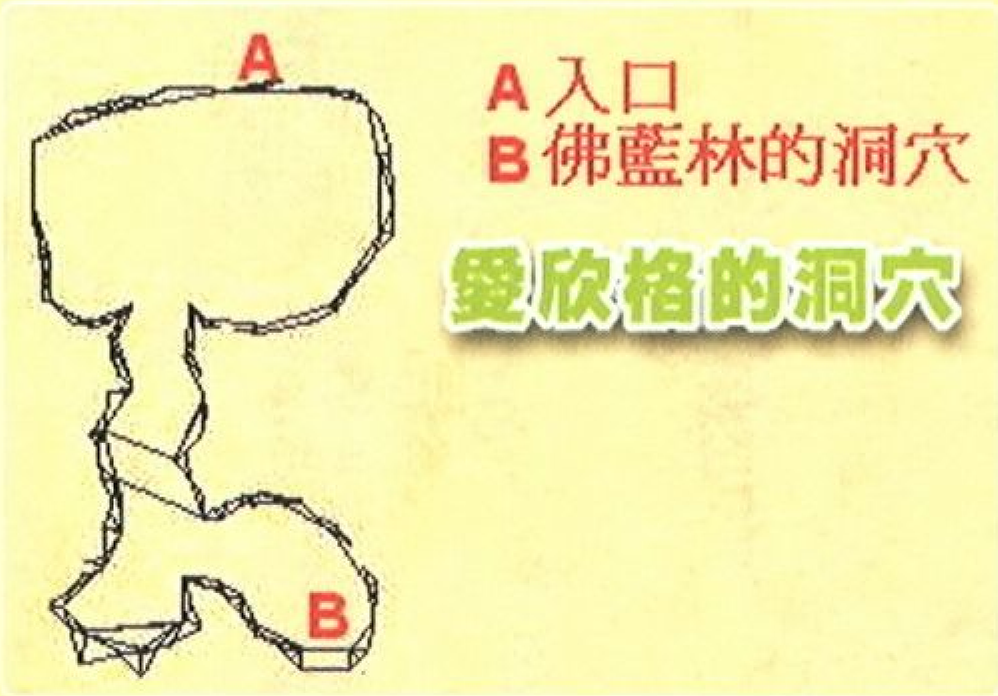


墓穴裡充滿了垢鬼，上上下下的階梯和門戶也不好釐清，依圖所示的路徑即可輕鬆直搗黃龍。將骨灰安葬在最裡頭Ⓑ的墓穴即可。





愛欣格的洞穴





洞穴內有巨龍、飛龍、嬰龍，頗為棘手。此間主要是為邀請居住在佛藍林洞穴Ⓑ的飛龍佛藍林入隊。

骨灰既已安葬，鐵鏽鎖的歐瓦都・彈指的父親狀況也大為改善，當即可隨隊回返阿爾瓦(任務24結束)。

POINT

若是隊伍人滿為患，且一時也不願更換隊員，則新加入的隊員會逕至渡鴉海濱或匕傷群島的冒險者旅店等候。原先的隊員需先遣散任一人，方能邀請新的隊員加入。遇有特殊任務時，隊中須有該特定的隊員同行才能奏效。

阿爾瓦

商人公會之屋的巴斯沉・盧德林聽過歐瓦都・彈指的詳述(任務19結束)過後指出，接著要調查有可能加入對抗這場危機的對象。他們分別是：荒湮迴廊的牛頭人、低語之森太陽神殿裡的牧師、絞刑峽谷的龍、影旋山脈地區的死靈法師公會、絞刑峽谷的狩龍獵人營地等。沒有人認為可以將這五股勢力全都統合起來，以目前狀況來看，商人公會和食人魔都已成為這個聯盟的當然成員，因此只需再讓這五股勢力的其中三個加入同盟即可(任務26)。可以和沙希爾・伊塔力談談，他是公會裡的歷史學者，也是最能夠解釋這些勢力之間彼此關聯的人選。

沙希爾・伊塔力說明法師和死靈法師就如光明與黑暗兩個光譜上的極端一樣，死靈法師公會和太陽神殿之間的關係一直都不好，如今已是公開宣戰了。太陽神殿的奧斯卡，提爾宣稱得到不尋常的啟示，督促他將死靈法師公會這股污染貫達密大陸的邪惡力量從根拔除。







從伊拉西亞前來的著名狩龍獵人查爾斯・吉柯德，在絞刑峽谷指揮一場規模龐大的狩獵行動。獵人在峽谷中設立了一處永久基地，從事販賣龍皮、龍卵、幼龍和其它物品。絞刑峽谷自古到今雖是大量飛龍的聚集之地，但因狩龍獵人的效率奇高，飛龍恐將面臨滅絕的命運。

位於荒湮迴廊霸殺煞之穴裡頭的牛頭人是一驕傲的文明，他們前一陣子在與瓦利霜雪巨人的戰爭中獲得勝利，使得他們變為更加獨立，因為他們更為確定自己單獨承擔任何壓迫的能力。他們是非常不錯的盟友，不論是面對危機，或是貿易時皆然。

渡鴉海濱阿爾瓦商人之家的艾爾加・費爾蒙盛為贊同聯盟之議，交代可運用艾瑞安・韓特的船隻來收集更多的情報。費爾蒙已分派船隻前往匕傷群島和荒湮迴廊，因這兩地都已出現神秘的傳送門。匕傷群島的傳送門出現在主島東南方的火山山坡上；荒湮迴廊的傳送門則在火湖的中央，據說湖水正是由傳送門源源流出的。為方便隊伍行程，費爾蒙特開放樓底下的倉庫，可將身上多餘的裝備暫存裡頭的箱子。樓底的倉庫有密門可與圖書室相通。



POINT

奉勸玩家還是別將物品裝備放置在此倉庫的箱子，因為遊戲程式似乎會隨時間的流逝而「自動重整」，這會使得箱內暫放的道具全部不翼而飛，屆時可是欲哭無淚啊！提供一個較麻煩但卻有無限放置空間的方法，可以就近前往冒險者旅店找新隊員加入，將其他隊員暫時不用的道具全都往新隊員的身上塞，之後再遣散新隊員並召回原隊員即可。所有可加入隊伍的NPC因受到程式「嚴密的保護」，所以可保道具萬無一失。

影旋山脈



維崔那斯・泰爾沙爾可為隊中的死靈法師晉升為巫妖，但得為他完成一項任務。他在尋找「凱爾的失落之書」，內含凱爾一切的黑暗魔法祕密，但在大水淹沒凱爾的高塔之後，魔法祕密也就跟著被埋沒。匕傷群島的蜥蜴人在大水將凱爾的知識封印起來之後，甚至還舉辦慶典大肆慶祝。在匕傷群島的火山爆發之後，或可在附近找到重新浮現的高塔，把「凱爾的失落之書」由圖書館找出來並帶回給他（任務27）。











此外，若要晉升為巫妖，每一位死靈法師都需要一個「巫妖之瓶」。瘋狂的死靈法師冉索拉擁有許多「巫妖之瓶」，或買或搶則悉聽尊便。

坦尼林安指死靈法師公會尋找「毀滅之骨」已經好陣子了，這個威力強大的物品可使他們發展出很多新的法術。如果能幫他找回這個寶物，他將會給予夢想中最大的獎勵（任務28）。將取自猛狼巢穴的「毀滅之骨」交給他，獲贈15000金幣（任務28結束），另可聽他說說骨頭的歷史。

拉席安指可布是吸血鬼一族中最厲害的人物，一百多年前，他出發去尋找吸血鬼族最無法接受的一樣東西—「寬恕」！可布開始體驗到吸食人血所帶來的罪惡感，因而無法再以殺害他人的方式存活，族中乃對之爭執聲起。可布決定找個地方好好思索自己存在的意義，他利用荒湮迴廊附近的奴隸建造了可布之墓穴，從那之後，即再無可布的消息傳出。在此混亂的年代，吸血鬼族更需要所有長老的智慧。請幫忙找回可布，如果他已死，則請找回骨骸，並將可布的石棺一併帶回，族人將會設法讓他復活，以尋求可布的智慧指引（任務29）。



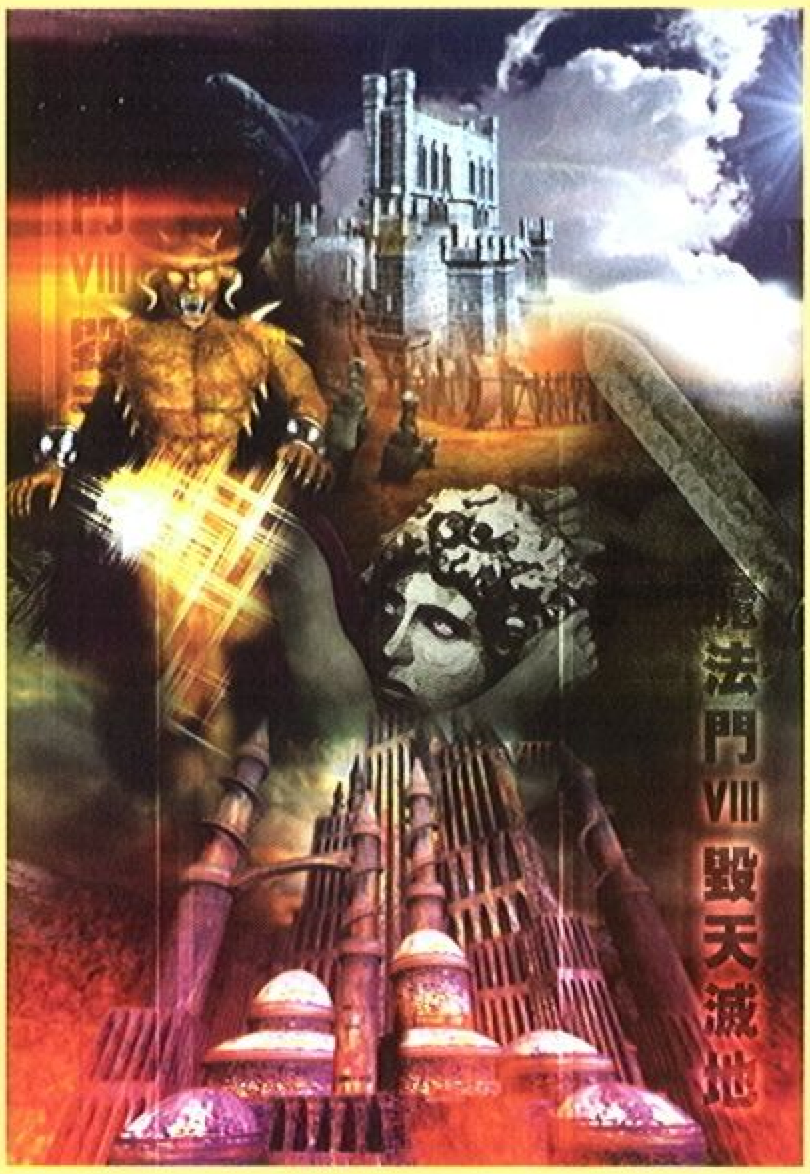
凱爾文需要「強化智力」藥劑的藥材（任務30），身上的藥材若是足夠，可換取「強化智力」藥劑（任務30結束）。

班耐費斯指埃索朵的「機關盒」受到詛咒，會讓持有者慢慢的發瘋，但其實是最好玩的遊戲。最後一個持有者是冉索拉，也就是影旋山脈的瘋狂死靈法師（任務31）。

肯多・費爾朋指冉索拉是個奇怪的傢伙，也許死靈法師公會的傢伙都有些奇怪，但冉索拉可真的是極度的瘋狂！聽說其他的公會成員都拒絕和她一起工作，因為他的實驗太恐怖了。但是，死靈法師公會仍然很看重她邪惡的天份，為了方便她在附近工作，公會乃替她在鎮外建了一間實驗室。

羅拉・加羅史威指死靈法師對當地的吸血鬼擁有相當的管轄權，有個大多數人不想去的地方，他們都集體睡在公會北邊的一個墓窖裡。如果要去的話，請千萬小心，因為他們的地域觀念極其清楚。

海林安想要讓血之尊皇可布安息，但聽說吸血鬼想要讓這遠古的邪惡復活。在此山區有一吸血鬼墓窖，裡頭的「墳土之瓶」是可布復活的必須之物，託請儘速找回（任務32）。



瘋狂死靈法師實驗室



在實驗室入口前的屋子底下有一水塘，以「水行術」或「漂浮」即可取得盡頭箱子的內容物。實驗室內有各式死靈法師和黑暗旅者，個個法術高強，得小心應付。

實驗室內各房間的架上皆有藥瓶、藥材，書架則有法術卷軸。大廳的水池 B 可直通底層密道，密道 C 中的箱內有「巫妖之瓶」D。極北房內的箱子有「機關盒」，另有一把「艾邦斯特屠龍槍」。

回至地面再乘升降機 G 到二樓，房內關的是布拉森・暴風槍，他在被俘時掉落了「艾邦斯特屠龍槍」，若能幫他找回並帶往絞刑峽谷的狩龍獵人營地見吉柯德，應可洗清他陣前倒戈的汙名，且女兒也不須因他而遭受鄙視（任務33）。



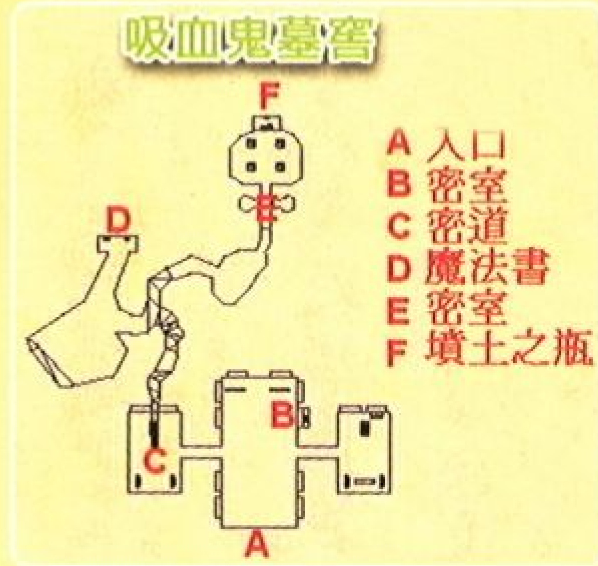


布拉森・暴風槍受到多種黑暗魔法的侵襲，或許唯有太陽神殿的牧師可醫治他，因為只有他們才能對抗影響他這麼多的種的黑暗魔法。他在渡鴉海濱有個叫戴維許・契夫龍的朋友，他許多年前離開了太陽神殿，在賈達密大陸上探索一切神秘的事物，也許他知道某種醫治的方法，或剛好擁有相關的藥劑。若是連他的朋友也救不了他，請務必答應會回到此地殺了他，以讓他求得安息（任務34）。

布拉森指冉索拉由影旋山脈搬來此地以後，繼續她在死靈法師公會所進行的實驗。她異想天開要創造出最終極的恐怖怪獸—「骷髏飛龍」。她的死靈法師同行們俱都畏懼可能導致的可怕結果，因為若是讓那創造出來的飛龍逃脫了冉索拉的控制監管，他們將再無法制止這個怪獸了。



吸血鬼墓窖







入口大廳右上角的櫥櫃後方尚有密門 B，內有箱子。左方墓穴的棺木 C 推開後有密道，往左盡頭的箱子 D 全是魔法書，另有「札記片段」。

位於北邊主墓穴入口兩旁的牆後 E 躲著吸血鬼，當靠近時即會竄出。主墓穴 F 裡有「墳土之瓶」。

將「機關盒」帶回給班耐費斯，得贈7500金幣（任務31 結束）。將「墳土之瓶」帶回給海林安可另有豐厚獎賞（任務32 結束）。

雅達克洞穴



洞穴裡頭全是飛龍，內部的箱中 B 有「索格之盔」，另在布林史東的洞穴 C 可找到布林史東入隊。

回到渡鴉海濱找到戴維許・契夫龍可取得「恢復之寶石」，這也許能治癒布拉森・暴暴風槍騎士身上所背負的眾多詛咒。太陽神殿與死靈法師公會之間原本即無友誼可言，只要是死靈法師公會的敵人，就一定是牧師的朋友。趕快救回布拉森，讓他能回到查爾斯・吉柯德身邊。之後，並可邀戴維許入隊。

再將「恢復之寶石」帶往影旋山脈的瘋狂死靈法師實驗室救治布拉森・暴風槍，終於解脫他身受之禁錮（任務34 結束），此後可邀他入隊。



低語之森



村中的太陽祭司指首席祭司是奧斯卡·提爾，辦公室就在神殿裡面。卡斯提蓋爾需要「強化人格」藥劑的藥材(任務35)，身上的藥材若是足夠，即可換取「強化人格」藥劑(任務35結束)。

史蒂芬在尋找「太陽之預言書」，它們甚至可能根本不存在。預言應該是由最偉大的先知所撰寫，如果能幫忙找回，可為隊伍中的牧師晉升(任務36)。將取自匕傷群島廢棄神殿的「太陽之預言書」交給史蒂芬，當即為隊中的牧師晉升為太陽祭司(任務36結束)。





丹提理安指考瑞·黑王座於一週前出現在此地，詢問了很多有關元素界入侵的問題。在她帶著情報回返阿爾瓦之前，受邀調查一群前往東北方察探督伊德教徒聖石圈的信徒下落，那聖石圈似乎有什麼力量刺激了該區域的怪物。考瑞答應在回阿爾瓦之前，一定會先往聖石圈調查。獲得數卷「解除石化」卷軸(任務37)。

督伊德聖圈







入口的升降機 B 降下後即遭遇滿室的破壞者和巨石攻擊，升降機周圍的地板會促使牆上多處 C 的陷阱魔法發動。對付巨石與衝撞者可先以光系的「麻痺術」制服部份的敵人，之後再慢慢的逐一收拾。往北盡頭的箱子有「督伊德力量之環」。

收拾洞穴的所有怪物後，可以「督伊德力量之環」為憑，回到低語之森找丹提理交差(任務37結束)。

走出聖石圈附近發現有三座黑暗精靈朝聖者的石化雕像，使用「解除石化」解救之後，在左近可發現同樣被石化的考瑞·黑王座。獲救後，考瑞很感激幫她處理石化蜥蜴的詛咒。因為隊伍擁有暗精尊者所必備的所有特點，考瑞允諾回到阿爾瓦的議會時，將會通知他們替隊中的黑暗精靈晉升為暗精尊者。此後並可邀黑王座入隊。

POINT

考瑞·黑王座出現的地點是以隨機方式產生，只需在聖石圈附近多尋找即可尋獲。

回一趟阿爾瓦的黑王座豪宅回報考瑞的下落，瑞爾朋·吉普斯除已接獲通知外，並代為隊中的黑暗精靈晉升為暗精尊者(任務18結束)。

食人魔古老家園



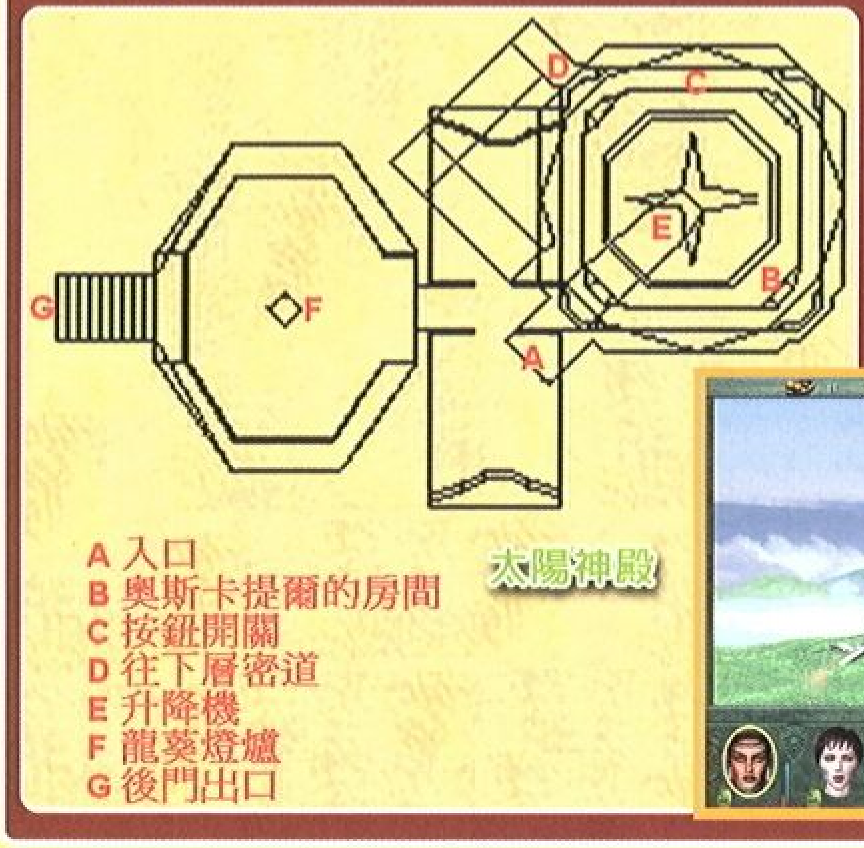




洞穴裡有光之幻影、石化蜥蜴和舞影之光等，目的即是完全清除怪物即可。

返回鐵砂沙漠的鐵鏽鎮向瓦洛格·沙嵐回報尋獲古老家園(任務25結束)，隊中的食人魔即可晉升為百戰食人魔，並可邀他入隊。

太陽神殿

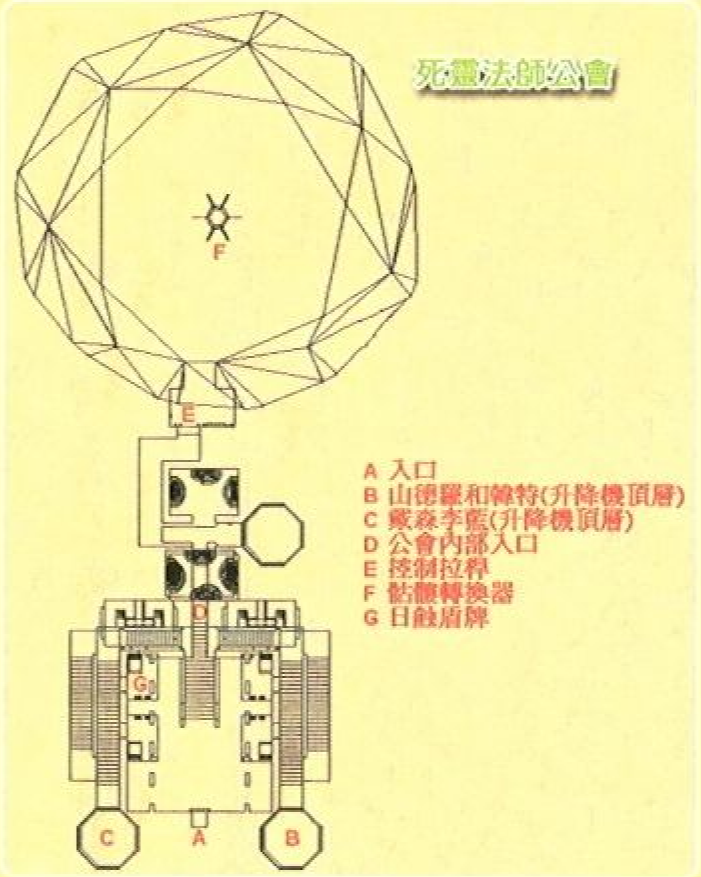


到領袖房間見著奧斯卡·提爾，元素的騷動引起他很大的關切，因為只需由神殿往北走一小段距離，就能看到一個令人強烈吃驚的旋渦。可惜目前手上有極多急迫的事情代辦，死靈法師公會這群該死的寄生蟲必須完全清除，現下已對影旋山脈地區的邪惡勢力展開聖戰，並已全力投入與山德羅一夥的戰鬥，在此工作完成之前，恐怕無法參予聯盟。

不過，如果太陽神殿在戰事佔了上風，應該可以派出一些人力物力協助聯盟。或者，是否願意助他一臂之力？在死靈法師公會內部有一「骷髏轉換器」，可將活生生的生物轉化為骷髏，變成黑暗法師們的士兵，若能摧毀這個裝置，很快就能在這場戰爭佔上風。太陽神殿在死靈法師公會內部安排了一名叫戴森·李藍的間諜，去找他並協助他摧毀「骷髏轉化器」，只要此任務完成後，奧斯卡·提爾會認真考慮聯盟之議（任務38）。



死靈法師公會



公會裡頭全是黑暗旅者，法術還是有相當殺傷力的。二樓的諸多房間此時無法打開，位於地圖右下角的升降機上方房間 **B** 是山德羅與譚特的謁見室，山德羅自承由於在伊拉西亞和安羅斯的投資都受到極大的損傷，所以在代表性上有點遭受質疑。死靈法師公會亟思將戰火搬至太陽神殿之前，所以極需將神殿內部的「龍葵燈爐」取回。

「龍葵燈爐」是譚特很引為自豪的一項創造物，如果裡面的火焰經過適當的處置，該死的太陽就無法在附近區域發出光芒，夜晚舒適的陰影將會籠罩一大部分的區域。在此區域中，吸血鬼和其他的黑夜生物將擁有前所未有的自由。戴森·李藍的間諜身分早被揭穿，他自信能進入神殿的內部。只需將戴森·李藍帶往太陽神殿潛入內殿奪回裡頭的「龍葵燈爐」，死靈法師公會將會考慮加入聯盟。



位於地圖左下角 **C** 升降機上方房間裡的正是戴森·李藍，他因身分已被揭穿，恐有生命威脅，是以聽從死靈法師公會的命令。隊伍大可邀他入隊。

POINT

接下來的動作關係甚大，由於太陽神殿與死靈法師公會處於對立狀態，雙方無法同時加入聯盟。此後若是繼續攻入公會內部，則是幫了太陽神殿對付死靈法師公會，此舉會導致邀得太陽神殿聯盟。相反的，此時若是將戴森·李藍帶往太陽神殿內部攻堅，則反是取得死靈法師公會的認同。

由大廳登上階梯正對面的密道 **D**，唯有戴森·李藍同行時才能打開，盡頭的升降機往下進入內部則有守衛，若要硬闖則會出現大批的吸血鬼和黑暗旅者、骷髏獵人。殺至盡頭的控制室 **E** 時，轉身由左向右依序將1、3、2、5、4的五根拉桿拉開，按下左邊牆上的按鈕關上門，再將橫門門固定好，接著進入身後的巨室 **F** 即可摧毀「骷髏轉換器」。



之後再反過來先拉開橫門門，按下右邊牆上的按鈕打開門，即可走出控制室。此後位於二樓的房間即可進入，內中 **G** 的箱子可找到「日蝕」盾牌。



太陽神殿的奧斯卡·提爾獲知「骷髏轉化器」已毀，慶幸可以在光明的照耀之下，一舉摧毀影旋山脈的邪惡勢力，當即應允投入對抗元素災變的陣營，並動身前往渡鴉海濱加入議會（任務38結束）。

將「日蝕」盾牌帶回渡鴉海濱給拉西亞斯，言稱神殿永遠感激協助找回重要的神器。除了獲致獎賞以外，更可將盾牌留著使用（任務10結束）。

絞刑峽谷



卡蘭崔爾指「剋龍之花」有許多醫學上的用途，同時也擁有數種與醫藥毫無相關的用途。從這種花朵中可萃取出一種劇毒，能有效殺死飛龍。只要有了這種劇毒，就能迅速的將此區域的飛龍殺盡。請代為找回，獎賞不會令人失望的（任務 39）。

賽林姆則在尋找「勝利之鼓」，據稱擊敗此地區的飛龍即可尋回（任務 40）。







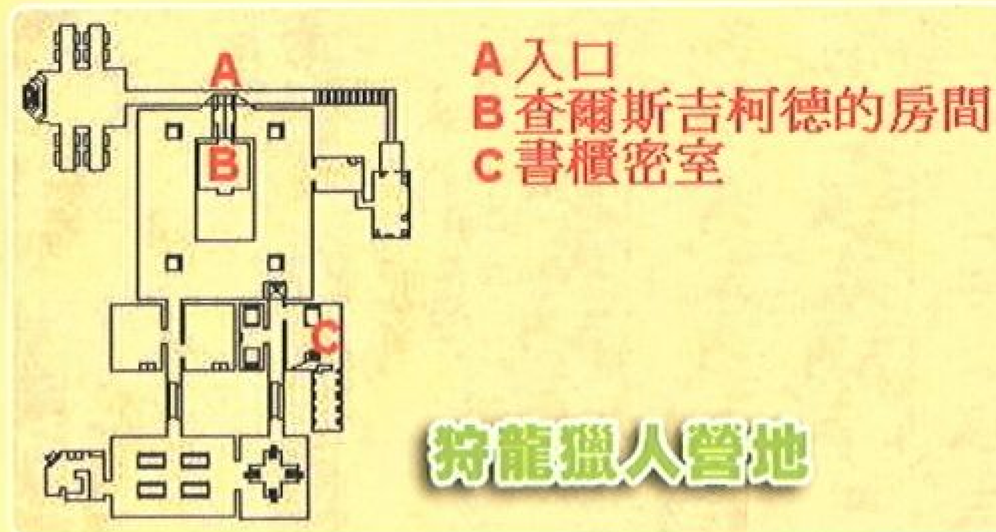
蓮恩·暴風槍的父親布拉森·暴風槍在幾年前即前往影旋山脈誅殺骷髏龍，並將史上最強的屠龍兵器「艾邦斯特屠龍槍」一併帶去，使得狩龍獵人營地的領袖查爾斯·吉柯德無法原諒父親。由於父親是吉柯德的副手，所以要為「艾邦斯特屠龍槍」的意外遺失負責，所以即便蓮恩的技能已達應有的水準，但吉柯德仍不願為她晉升為英豪。若能找回屠龍兵器，查爾斯也許會替隊伍的騎士和蓮恩一起晉升為英豪（任務 41）。

伊斯蘭·戴爾瓦指絞刑峽谷雖是飛龍密度最高的地方，但據說其他的地方也在進行飛龍的狩獵。謠傳鐵砂沙漠有隻古老飛龍，其他飛龍則似乎躲藏在荒湮迴廊的惡地中。

阿瓦龍指稱，若要獲取查爾斯青睞，只需協助他對抗絞刑峽谷的飛龍。如果此區域和龍穴裡的飛龍俱都消滅，查爾斯一定會另眼看待，且阿瓦龍也會給予獎賞（任務 42）。

魔法門VIII～毀天滅地

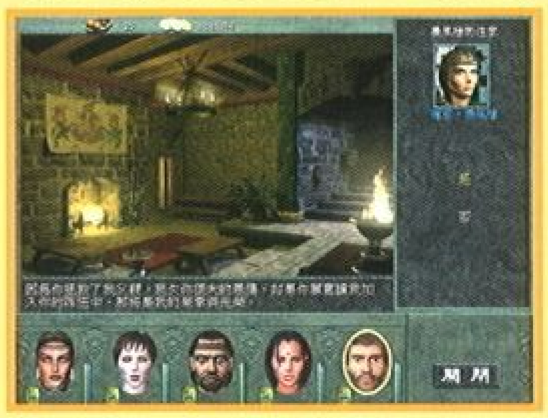
狩龍獵人營地



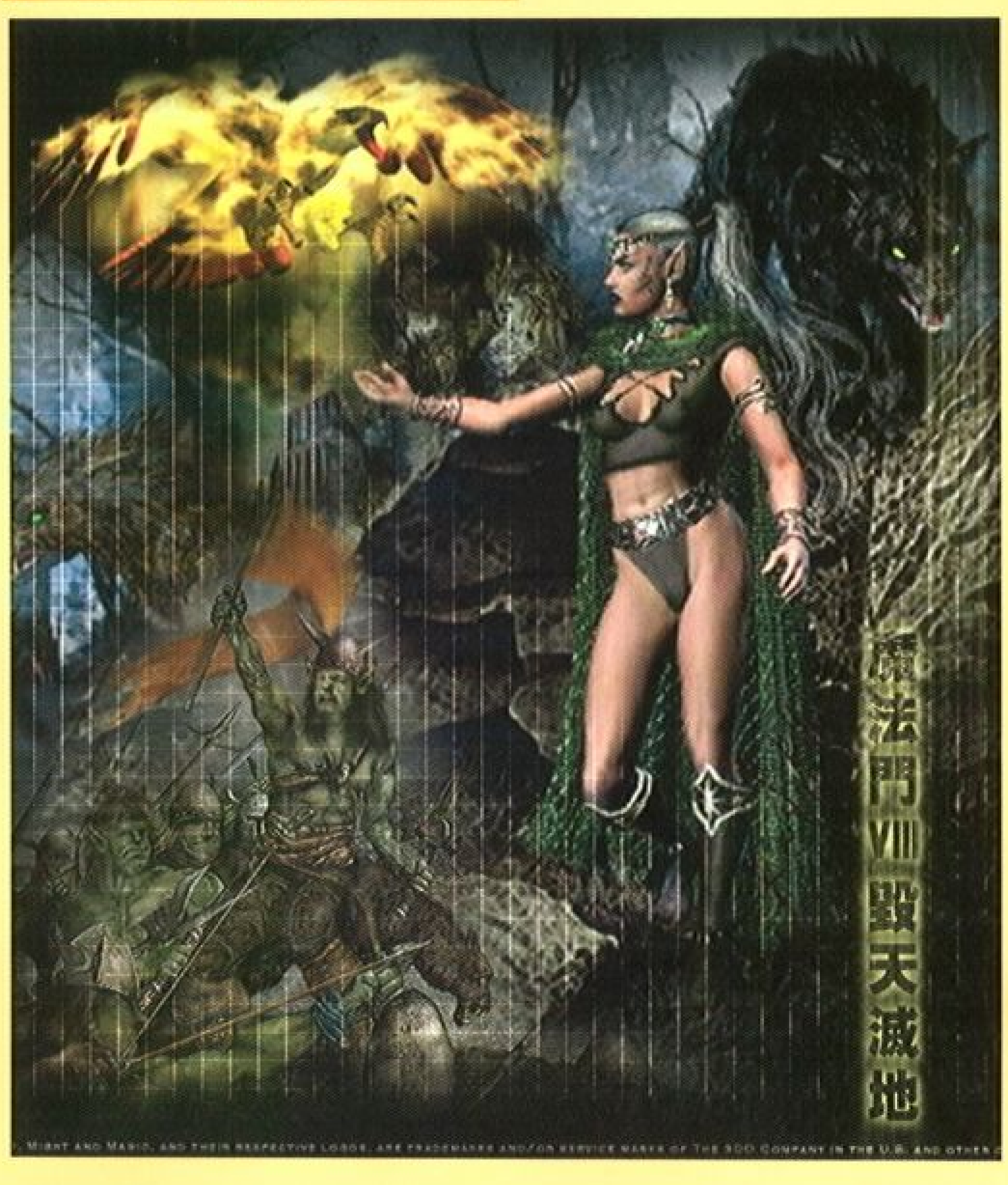


在查爾斯·吉柯德的房間見到爵士，提及聯盟可得幫他先完成一項任務。他有一名喚食人魔「豺狼索格」的顧客背棄信譽，買了貨品卻未交尾款，雖曾派出信差欲討回貨品「龍卵」，但卻全被屠殺了。若能從索格在荒湮迴廊的要塞取回「龍卵」，他會加入聯盟的（任務 43）。

得知救出布拉森·暴風槍，並取回「艾邦斯特屠龍槍」以後（任務 33 結束），查爾斯很樂意為隊中的騎士晉升為英豪，且教導其他隊員技能。

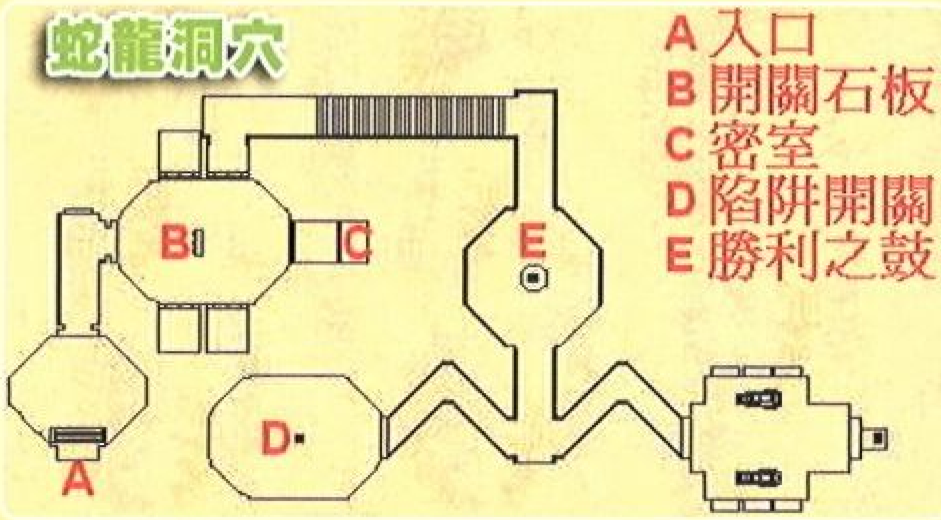


蓮恩·暴風槍獲知「艾邦斯特屠龍槍」已交回查爾斯，並取得查爾斯對父親布拉森的諒解以後（任務 41 結束），高興得答應要加入隊伍。



魔法門Ⅷ～毀天滅地

蛇龍洞穴



殺入大廳有一石碑 B 有多個按鈕可分別打開五處通道，東北方登上階梯折向東邊盡頭的密室有箱子，內有「札記片段」，而左方室內的按鈕 D 有陷阱，可以「念動術」隔空啓動，這會使圓室 E 降下一只箱子，內有「勝利之鼓」。大廳東面牆後 C 的密室內則有金幣、武器和怪物。



在絞刑峽谷地圖左上角的方尖石碑下方溪谷可採到「剋龍之花」，帶給卡蘭崔爾即可獲得獎賞（任務 39 結束）。



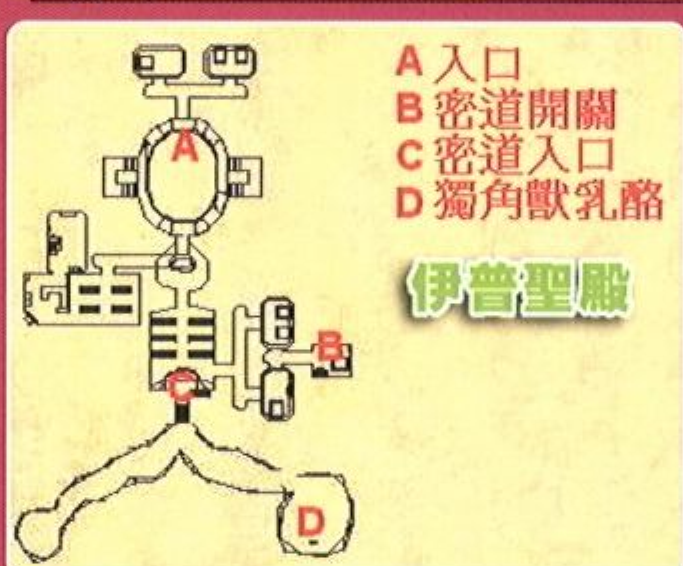
將「勝利之鼓」帶回給賽林姆，得知是由查爾斯·吉柯德所帶來，它震耳欲聾的聲音會讓每隻聽見的飛龍心中產生無比的恐懼。不幸在查爾斯意圖在此建立基地，而與飛龍發生的戰鬥中遺失了。如今寶物得以重拾，自可獲得不錯的獎賞（任務 40 結束）。



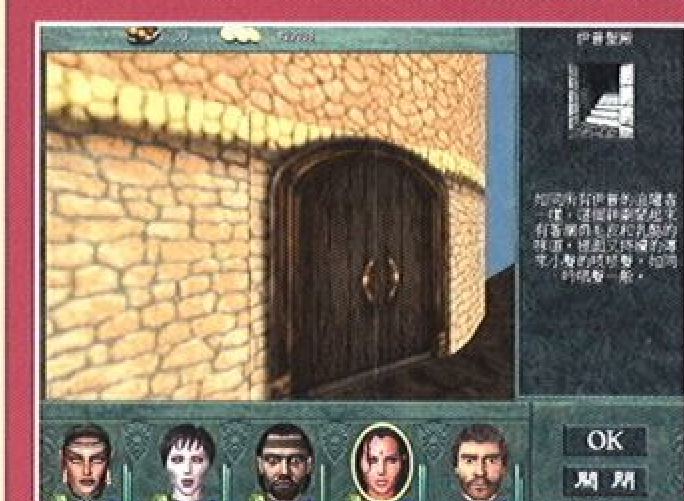


魔法門Ⅷ～毀天滅地

伊普聖殿



殺至最東邊的房間裡，在書桌旁有一按鈕 B 可打開禮拜堂內的密道 C，進入往南的密道後，在東邊盡頭的箱子 D 裡有「獨角獸乳酪」。





魔法門Ⅷ～毀天滅地

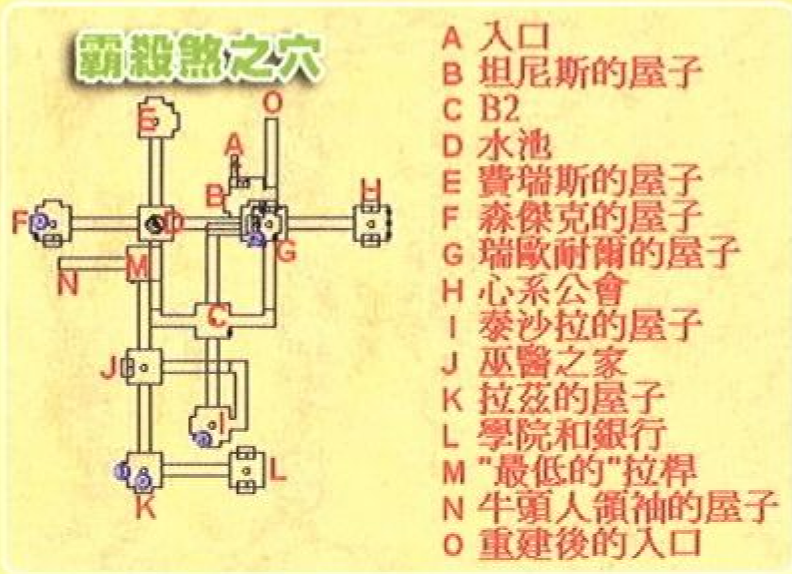
荒湮迴廊

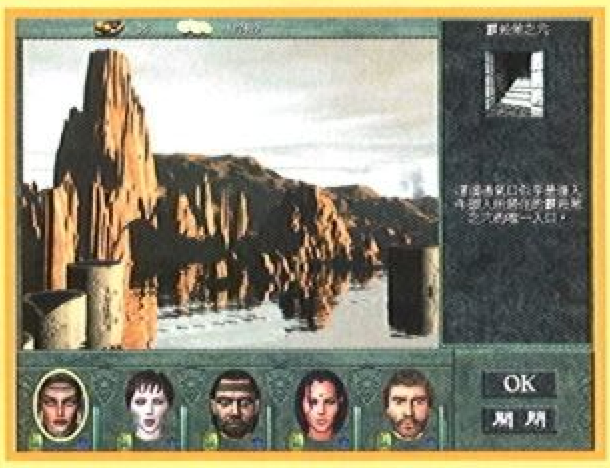




居住在碼頭附近的加文那斯需要「強化準度」藥劑的藥材（任務 44），身上的藥材若是足夠，即可換取「強化準度」藥劑（任務 44 結束）。

霸殺煞之穴





坦尼斯在北邊的立體迷宮站崗時，眼看洪水巨浪湧進隧道，霸殺煞之穴因高度不一，很可能有其他存活之人。雖已嚴重淹水，但可利用門和通氣管權充排水管道，整個巢穴的積水可經由打開底層的逃生管道而將積水排盡（任務45）。

利用A1的拉桿排放B2的積水，地上有備忘錄，詳細指出拉桿的順序。到鐵匠舖前按下C可除去B2南向的水道；到泰沙拉的屋前再按E可除去鐵匠舖東向的的水道。前往心系公會按G；再回到鐵匠舖前按D，除去位於B2西向的水道。下坡到水池前，繼續往北步下斜坡。





在費瑞斯屋前按J，回到鐵匠舖再按C，接著到泰沙拉屋前再按E，回到心系公會按下F，繼續回鐵匠舖按下D，如此可排放掉水池西向水道的積水。

到森傑克屋前按I，回鐵匠舖按C，如此可排掉泰沙拉屋子拐向東北的水道積水。下斜坡到巫醫之家，再往北下斜坡扳下最後一處拉桿，如此即可完全將洞穴的積水排放盡淨。

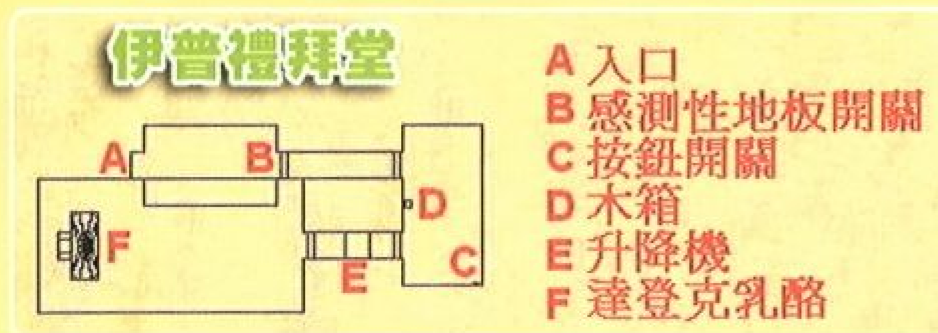
最底層找到牛頭人領袖馬蘇爾，此刻提起聯盟，自可獲得應允。馬蘇爾當即趕往渡鴉海濱的議會。

泰沙拉指稱，要獲得馬蘇爾將牛頭人晉升為牛人王，必須找到他父親遺落在黑暗矮人礦坑之底的「霸殺煞之斧」，並將斧頭帶往阿爾瓦商隊中的一名牛頭人達德洛斯鑑定，只有他能判斷斧頭的真偽（任務46）。

「霸殺煞之斧」早在阿爾瓦的黑暗矮人聚集地取得，將之帶往匕傷群島的部落酋長廳堂請達德洛斯鑑定，得到他親手所寫的認證信函後，再帶回到此地交予泰沙拉，隊伍中的牛頭人即可晉升為牛人王（任務46結束）。

回到入口前找坦尼斯（任務45結束），水患既除，他自此可加入隊伍。

伊普禮拜堂



大廳入口的門 B 在靠近時會自動關閉，只能站到距離最近之處跳躍而入，廳內有獸化人、人形鼠。按下東邊牆上 C 的按鈕，讓室內的小木箱 D 移向另一側牆角，跳上木箱會使兩側的門都打開，往前跳入門後有升降機 E，底層大廳地板有魔幻效果，會一再的傳送回大廳入口。



只需以吸血鬼的「漂浮」技能，或是避開紅色閃爍地板即可抵達對面 F 的臺座，箱子裡可取得「達登克乳酪」。

將三種乳酪帶至阿爾瓦送與阿薩爾福羅馬哥，獲贈25000金幣（任務17結束）。

蠻人要塞





要塞裡有食人魔和戰士，要塞城垣上的四處角落碉堡裡都有寶箱，而碉堡下方則各有入口，進入要塞後是相通的。

在東南方的閣樓牆上 B 有按鈕可打開位於北邊迴廊中的地道 C 入口，地道內的房間都有箱子，位於南端的牆上 D 有開關可打開密室，室內箱中有「群龍之龍卵」。

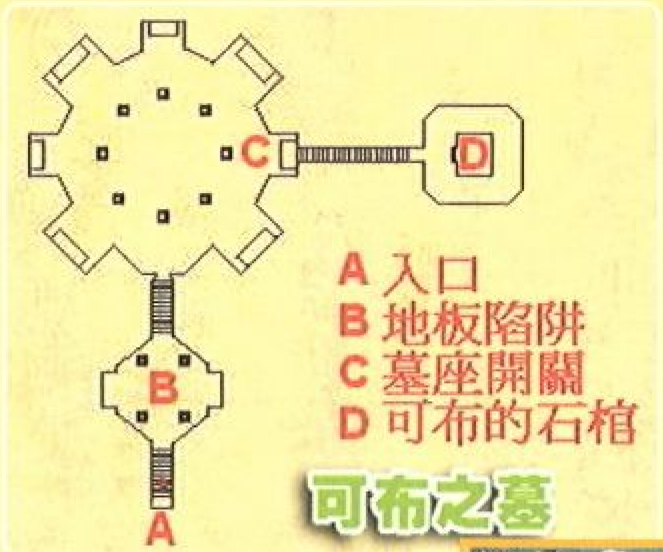
狩龍獵人當地的領袖查爾斯．吉柯德獲得「群龍之龍卵」以後，當即應允加入聯盟，並動身趕往渡鴉海濱的議會（任務43結束）。

三股勢力加入聯盟以後，即可回阿爾瓦向商人公會之屋的巴斯沉．盧德林交差。雖然無法連結更多的援軍，但大災變已迫在眉睫，必須前往渡鴉海濱和該處的聯盟議會碰面，之後，必須和他們討論如何面對元素界所帶來的大危機（任務26結束）。

POINT

取得龍卵後又面臨抉擇，如果先前到過龍穴的話，龍族領袖也會要求尋回龍卵，因此，究竟要將龍卵交予狩龍獵人或是龍族，也關係著能夠拉攏哪一方加入聯盟的結果。至於究竟有無方法能夠將五股勢力全都納入聯盟，則尚待驗證。

可布之墓

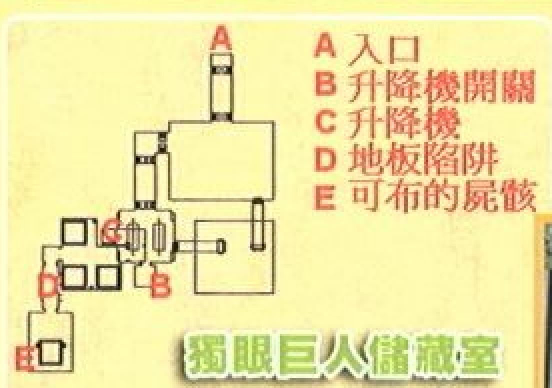






墓穴內有炎魔士兵和火魔領主，大廳 B 的地板有魔法陷阱，最好全程以「漂浮」避免傷害。往東的墓座 C 是一開關，可開啟東向的密道，可布的墓穴內有夏特蘭留下的「札記片段」，指出可布已證實死亡，並將屍骸帶回給長老。將「可布的石棺」帶走即可，這需要很大的擺放空間才行。

獨眼巨人儲藏室





由於室內地板 D 埋有多處魔法陷阱，仍需以「漂浮」行進為佳。在南向的的壁櫥內有開關可打開西邊升降機 C 所在的密室，地下室內有囚房，囚房邊的箱子有「札記片段」，夏特蘭的行蹤止於此地，而可布的屍骸也是藏於此地。將囚房裡的人類農民全都釋放，最裡邊的箱中找到「可布的屍骸」。

將「可布的石棺」和「可布的屍骸」帶回影旋山脈交予拉席安，隊中的吸血鬼即可晉升為血之尊皇(任務 29 結束)。

圖書館高塔

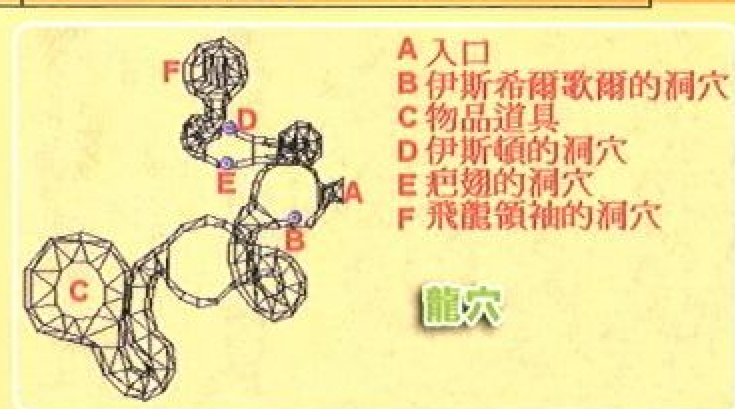




高塔位於匕傷群島東南方的小島上，內有海人戰士和巨石，利用樓梯 B 或兩側的升降機 C 可逐層往上。塔內的書架上可搜出法術卷軸。搭乘升降機到達最上層後，按下中間臺座上的開關可使天花板降下，升上頂層夾樓裡有箱子 D，箱內可取得「凱爾的失落之書」。

影旋山脈的維崔那斯．泰爾沙爾見到「凱爾的失落之書」以後，指出拉席安可為隊伍中的死靈法師晉升為巫妖(任務 27 結束)，並可邀他入隊。準備好「巫妖之瓶」以後，即可找拉席安將死靈法師晉升為巫妖。

龍　穴



位於絞刑峽谷的龍穴內部充滿了各式各樣的飛龍，可以心系的「群懼術」讓一大群飛龍稍行後退，攻擊則以「飛拳術」、「闇火彈」較具殺傷力。

飛龍領袖的洞穴見到達夫克勞．紅斧，如果不是在巴斯沉．盧德林的保護之下，飛龍領袖是不會現身的。眼前所見者，乃是賈達密大陸上最強大的飛龍領導者。有關晉升龍的問題，在證明自己的能力過程中，恐將會對自己的盟友造成極大的傷害！據指稱，在西南方有處吉柯德為他所謂的「屠龍者」所建立的一處營區，是由傑瑞克．惠索朋所帶領的，摧毀那座營區並殺死該區所有聽命於吉柯德的傢伙，帶著惠索朋家傳的「屠龍神劍」回來，他將為隊伍中的龍晉升為巨龍(任務 47)。

狩龍營區位於狩龍獵人營地的西邊，將地上的狩龍獵人和天上的飛龍全都殺盡後，在帳蓬裡的惠索朋身上可取得「惠索朋之劍」，帶回龍穴交給達夫克勞．紅斧，隊伍中的龍即可晉升為巨龍(任務 47 結束)。



屠殺位於蛇龍洞穴後方野外山頂，以及龍穴裡頭的飛龍之後，即可向阿瓦龍交差並領取獎賞(任務42結束)。

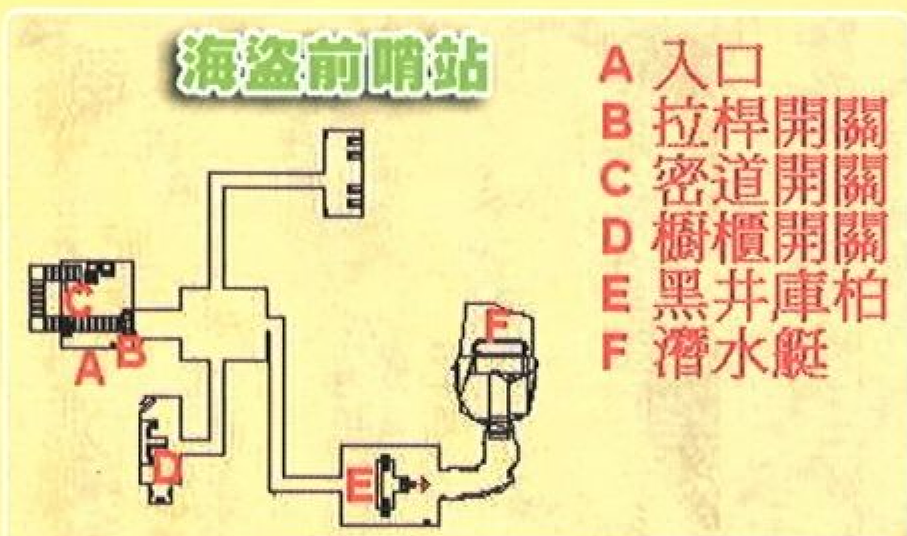
渡鴉海濱

三股結盟勢力的領袖全都齊聚阿爾瓦商人之家，艾爾加·費爾蒙指在聚會後有件最幸運的事發生了。安羅斯鐵拳王朝中偉大的智者薩索爾主動聯繫，他運用強大的法力將自己的影像顯現在此房間內，他和羅蘭，以及凱薩琳·鐵拳在大災難發生時，因身在外海而勉強躲過風暴，如今已表明願意前來渡鴉海濱協助同盟。但不幸被雷格那海盜的艦隊阻擋於外海，必須協助他們登陸。薩索爾聲稱對此地發生之事十分了解，同盟亟需他的指引。



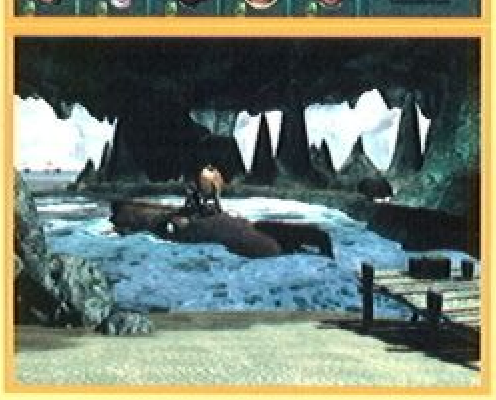
根據布拉克許·單牙所發出的通告指出，雷格那海盜已在匕傷群島建立了一處前哨站，也許可由此找出通往雷格那之路，雷格那的艦隊必須受到重創，鐵拳王朝的船隻才可望在渡鴉海濱靠岸(任務48)。

海盜前哨站



雷格那海盜所建立的前哨站位於匕傷群島的南方，施以「飛行術」或「水行術」才能抵達。一進入後，左方的箱子 Ⓒ 上頭有開關可打開往下的密道，進入密道往東的密室裡可由怪物黑井·庫柏身上取得海盜首領之鑰，可用以打開往東的密道。密道南向的室內水槽 Ⓓ 上有開關可打開南邊的密室，內有三只箱子。





取得鑰匙之後，往回殺返入口前再上二樓，二樓牆壁上有三根拉桿 Ⓔ，唯有中間的拉桿才是安全的，且可打開牆上的保險箱，以鑰匙開啓後取得「首界神劍」。

接著由密道東邊盡頭 Ⓕ 尋獲潛水艇，由此進入雷格那的潛水艇洞穴。

潛水艇洞穴



潛水艇靠岸後遇到海盜襲擊，一路殺出洞外即是雷格那島了。

雷格那





在海盜休息站酒吧裡頭見到恐怖海盜史坦力，將艾瑞安·韓特提供的假情報給他即可(任務14結束)。

海盜休息站酒吧也是最後一場圓法師遊戲競賽了，獲勝後即可回渡鴉海濱找湯克·藍天鵝領取獎賞，獎品就在她屋外的的寶箱之中，取得鑰匙即可拿取「格羅曼沙劍」和不少金幣(任務12結束)。

此地的方尖石碑也是最後一座了，得到完整的訊息之後，可在六月二十四日正午時分前往低語之森，在該地的方尖石碑和食人魔古老家園一帶可發現獨角獸之王的行跡，殺死後得到一把「索恩帝王之鑰」。回到渡鴉海濱可用來打開「時光庫」，內有不少聖器。



獨眼指尋獲史坦力寶藏必將成為富有之人，謠傳史坦力由阿爾瓦的商人公會手中盜走數以百萬計的金幣，但無人尋獲他藏寶之地。多年前史坦力曾經到過荒湮迴廊去和食人魔法師索格討論他所中的詛咒，或是某位邪惡的法師對他下的詛咒吧。

循線前往荒湮迴廊搜尋，在霸沙煞之穴的南方山谷裡，亦即有魔牛出沒之地有六只寶箱，此即史坦力的寶藏。

海盜堡壘





大廳對面左方的升降機Ⓑ可往下，與右方的升降機下降後是相通的，再往下Ⓒ殺入東南角的出口，發現有雷格那地底隧道的入口Ⓓ。

老羅伯的洞穴



洞穴內有巨龍、飛龍，而老羅伯也就是其中之一。在土洛斯的洞穴裡可邀得土洛斯入隊。





雷格那地底隧





地底隧道裡有食人魔、雷格那海盜和法師，南邊的出口Ⓑ是往雷格那島東南方的地底隧道入口；東邊的出口Ⓒ則是連接雷格那島東北方的地底隧道另一處入口，兩處入口的頂層塔樓皆有二只寶箱。而極北的出口Ⓓ則是通往廢棄海盜碉堡。

廢棄海盜碉堡道







碉堡內有二處密室Ⓑ，位於南邊走道盡頭平臺上的箱子有「加農砲設計備忘錄」和「制霸砲彈」。西南邊的出口Ⓓ則是由雷格那島西北方進入碉堡的入口。

在碉堡入口旁邊有一具大砲，利用它發射「制霸砲彈」即可擊毀海面上的海盜艦隊。大砲的後座力極可觀，在發射之前可先施予「飛行術」以減輕傷害。

魔法門VIII～毀天滅地

渡鴉海濱

雷格那海盜艦隊既已炸沉(任務48結束)，凱薩琳和羅蘭·鐵拳，以及智者薩索爾也就安全抵達此間了。有了他們的協助，聯盟的力量可謂倍增。這次的危機包含了費爾蒙所經歷過最為黑暗的時刻，但相信最糟糕的狀況已然消除，他有信心能逃過末日的威脅。艾爾加·費爾蒙將他們安置在招待所裡，薩索爾在最近和鐵拳王朝的敵人於伊拉西亞作戰的經驗中，從元素界獲知了不少事情，可逕往諮詢元素界的相關訊息。若是願意進一步協助聯盟的話，就請前往尋找智者探詢水晶的問題(任務49)。

招待所內見到智者薩索爾(任務49結束)，他指毀天滅地者在中央廣場置放的水晶有兩個主要功用：一是可用以摧毀整個世界；二是可通往另一個次元界間之地，而水晶即是傳送門，毀滅者也正是以該處為基地。水晶將元素界的力量召喚進賈達密大陸的世界中，並吸引他們往水晶所在的位置集中，當這些力量在水晶中集結時，整個世界將會遭接續災變給摧毀。若要阻止這一切發生，必須有人透過水晶傳送門去尋找毀滅者，說服她終止這樣的行為，或是消滅毀滅者。

由於水晶傳送門會與元素之力產生共振，所以只允許擁有元素之力的人通過。薩索爾可製造一把模擬元素共振的鑰匙，但需擁有純粹元素之力的物品來製造。每個元素界裡都可以找到一個稱為「元素之心」的寶石，將它們蒐集齊全後，再交由薩索爾製造水晶傳送門的鑰匙(任務50)。







這個水晶傳送門似乎讓元素界的生物感應到奇怪的力量，否則何以在此世界中掀起戰火？看來皆是被一種瘋狂的力量所影響，這的確是非常的瘋狂！因為摧毀安羅斯將有可能在元素界之間造成不平衡狀態，顯然會危及他們自身的空間，甚至也捲入這場大災變的風暴中。即使在最樂觀的狀況下，他們所處的空間也必然會受到程度不等的影響。薩索爾也不明白這樣的改變，怎麼可能為他們帶來任何的好處。

在「準渡挑戰」臺座旁的招待所裡可見到鐵拳王朝的凱薩琳·鐵拳皇后和羅蘭國王，可以由他們口中獲知有關伊拉西亞、安羅斯、克里剛人和元素之王的諸多相關訊息。

魔法門VIII～毀天滅地

風元素界



風元素界的傳送門位於低語之森，可全程以「飛行術」穿梭其間，如果迷路了，可依居住在此間的風神所指，循著漂浮的指路石行進即可。耐德龍是風系法術的宗師級導師。





瓦波指係瘋狂的力量讓風元素界陷入完全的瘋狂，當瘋病出現的時候，一切俱都陷入混亂之中。所有受到影響的生物，開始漫無目標的大肆嚎叫，真是一場恐怖的暴動！雖有極少數還保持了清醒的神智，但唯恐世界被此混亂的力量漸漸吞食。

翊帆指未遭瘋病侵襲的原因，是身上帶有元素之王所贈的護身符所致。據說是四大元素之王創造了賈達密大陸的世界，如果元素之王在此的話，一定可以阻止這場瘋狂的暴亂。可惜在最需要元素之王的時候，他卻不見了。

魔法門VIII～毀天滅地

風之城堡





城堡內的怪物俱是風元素，由入口大廳往左進入地下室，裡頭有一大群風元素，但也有寶箱。二樓房間裡的木箱、寶箱都有不錯的武器裝備，而在東南方房間內 B 的櫃子旁有一密室，內有「風之心石」。

炎之鎖鏈

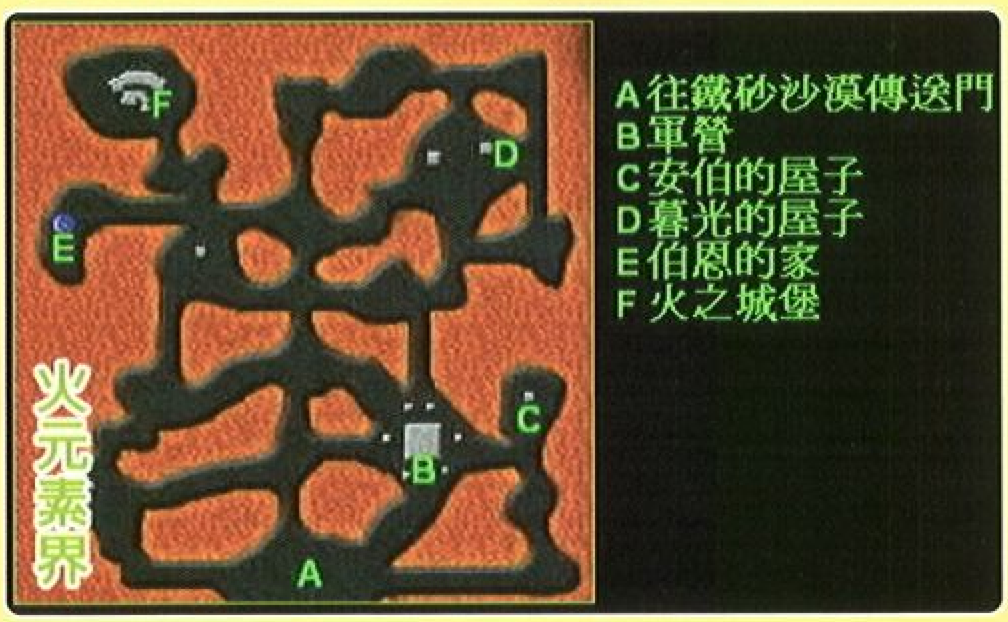




此洞穴是貫穿鐵砂沙漠火湖，抵達火元素界傳送門的地道，但若以「飛行術」橫越火湖，也是挺乾脆的作法。

地道內有煙垢鬼、火蜥蜴，內部洞穴 B 的地板有魔法陷阱機關，可以「漂浮」前往拿取箱中之物。

火元素界



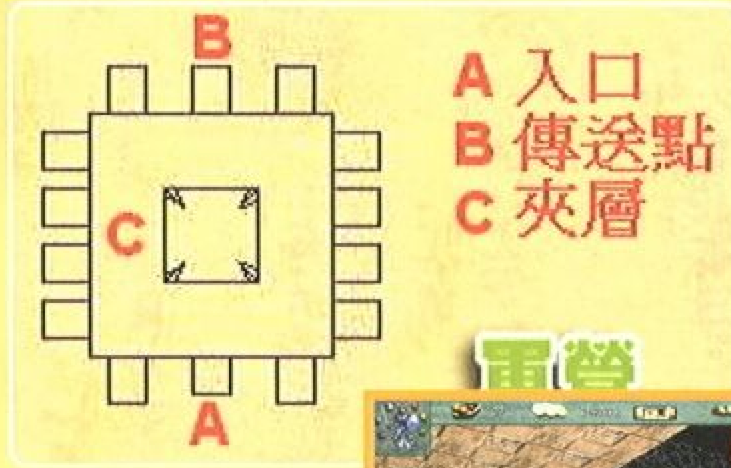


此地的怪物有高等火元素、火蜥蜴、炎魔騎士和炎魔領主。伯恩是火系法術宗師級的導師。

安伯指稱在那股瘋狂的力量來襲之前，此地原是處於祥和的狀態。只是，突然有一天，元素之王不見了，而瘋狂的力量也就跟著來襲。莫非是元素之王的消失，帶來了這場瘋病？或許真是如此，因為元素之王從未離開過此地。

暮光只道親人與朋友都受了這場瘋病的影響，但不明白何以自己安然如故？雖然此地絕大部分的生物都受到瘋狂力量所左右，但他們仍是相當聰明的敵人。在那群瘋狂的生物中，擁有最強戰術頭腦的生物規劃了一切的戰術，此刻正聚集在傳送門邊，預備對賈達密大陸的世界展開進擊。

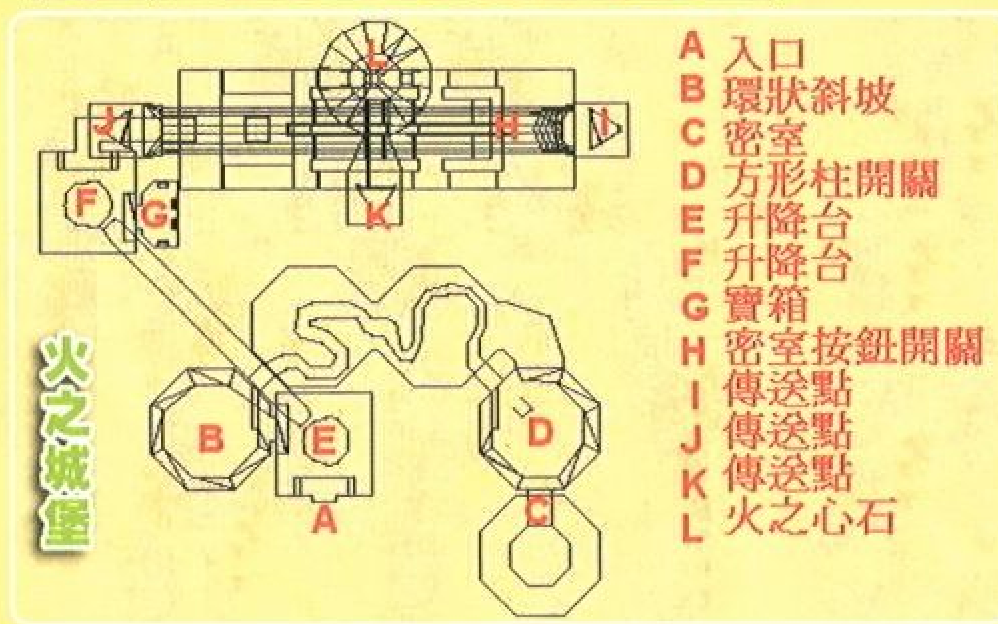
軍營





內部四周牆後隱藏有多處密室，其中各藏有種類、數量不一的怪物，行進間會因採動地板機關而開啓不同的密室。站上北邊 B 正中的地板可傳送至房間上方的夾層 C，此地有不少金幣和武器裝備。

火之城堡



城堡裡頭除了極小部份的走道外，餘者皆是炙熱的岩漿，此時隊中若無吸血鬼施予「漂浮」，恐怕會淪得生不如死的。

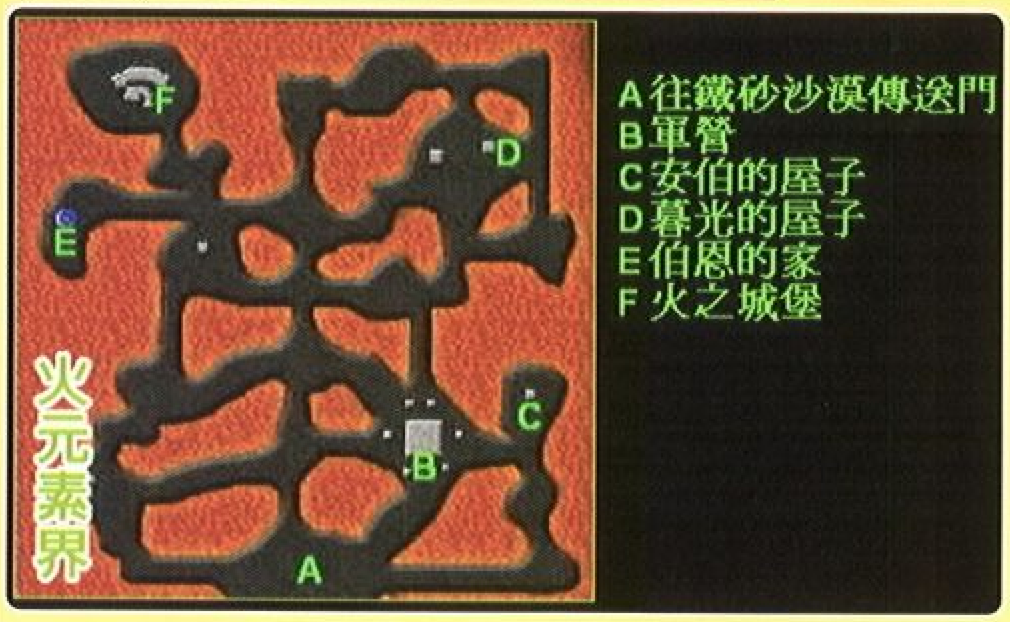
往左殺入後登上環狀斜坡 B 到上層，過了第一道玄關以後，若是不幸掉入岩漿，在另一頭尚有靠岸之處 C 可在登上斜坡走道。登岸處的旁邊有一密室，沿著弧形斜坡到上層後，跳入中間的方形柱 D 頂，待下降後，位於入口的升降機 E 也會降下，由該升降機升上頂層再跳往另一直線型通道，底端的升降機 F 下降後，東邊屋子裡面有四只寶箱。





繼續往前尚有許多火元素，跳至橋架盡頭有一按鈕 H 可除去瀑布的屏障，由瀑布後方的三角形傳送台 I 傳送到另一直線型通道，往西殺至盡頭再由另一三角形傳送台 J 傳送至中間地帶 K，接著往北殺到底 L 即可取得「火之心石」。

水元素界



水元素界裡盡是高等、次等水元素，龍龜和海人，黑流是水系法術宗師級的導師。一路殺至地圖東北方的山坳即可取得「水之心石」。

清溪指稱被瘋狂的力量拉扯靈魂，他必須不斷的掙扎，才能保持頭腦清醒。雖然願意提供全力的幫助，但提醒要隨時做好逃跑的準備。



河玻璃自稱對於魔法有相當的研究，很明顯的擁有難以想像的魔法力量影響了水元素界，若非絕對的必要，沒有人會冒險使用這般的力量的。

魔法門Ⅷ～毀天滅地

地元素界





地元素界裡有地元素、衝撞者、破壞者、巨石和爆破者，各個身上都有武器裝備可撿拾。格瑞文 Ⓑ 是地系法術宗師級的導師。

朔爾指這個空間原本極為祥和，但突然間所有人都開始瘋狂嚎叫，他的地元素同胞們也正齊心合力的將此空間要推進賈達密大陸去。



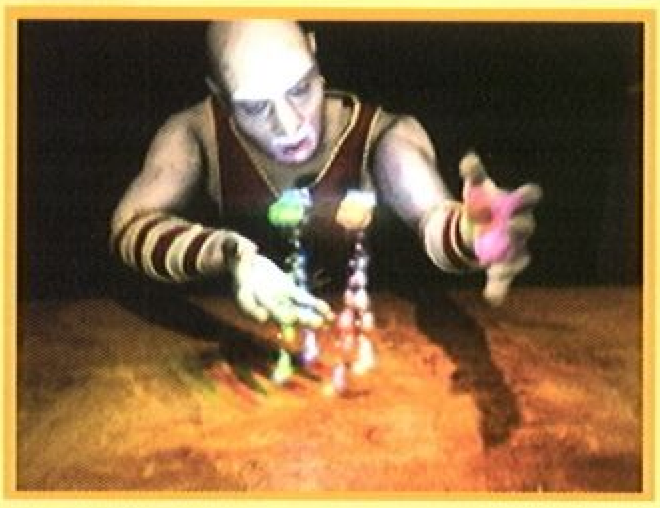


羅姆沃克也抱怨除了所面對的一大堆問題以外，元素之王也告失蹤了，他是擁有強大力量的生物，想必可以抵抗這種驅使元素界生物的黑暗魔法。

此間的通道錯綜複雜且層層相疊，最終的目的是位於北邊的大廳。乘升降機 Ⓒ 落下後會遭圍剿，之後上樓殺盡裡頭 Ⓓ 的怪物，可由怪物屍身上取得「地之心石」。

魔法門Ⅷ～毀天滅地

渡鴉海濱



回招待所將四顆心之石交予薩索爾（任務50結束），旋即製成「匯流之鑰」，據稱可藉此進入水晶傳送門到達界間之地，在那兒可找到一切災變的根源。

魔法門Ⅷ～毀天滅地

愛斯卡頓水晶





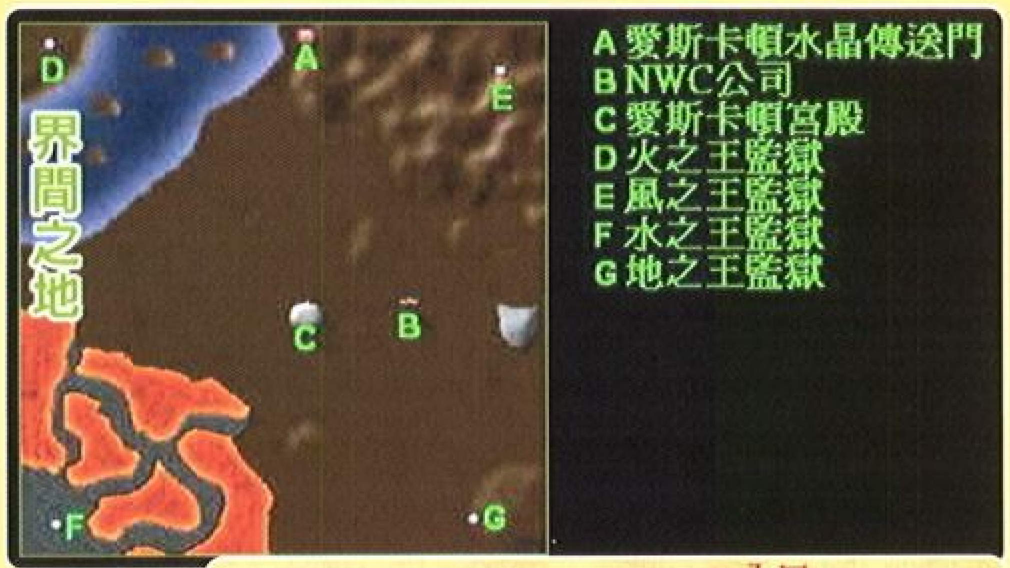


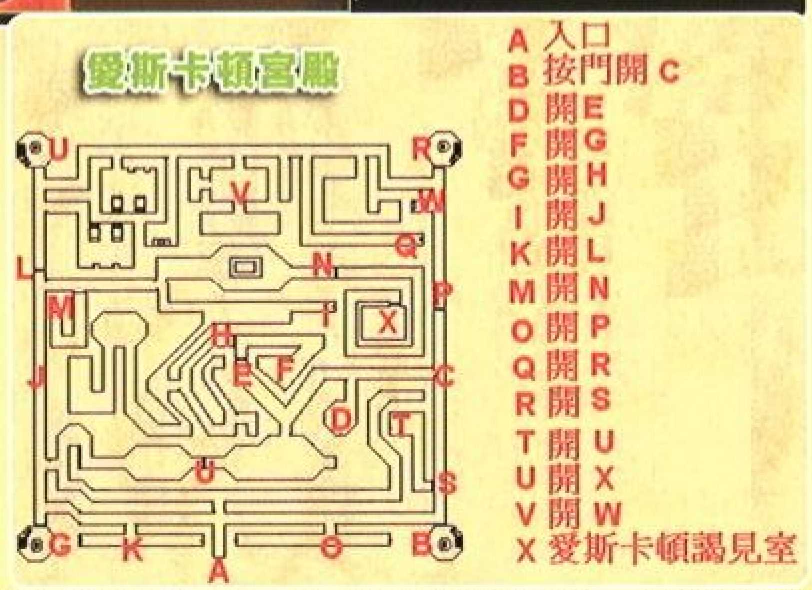
內有水晶行者、水晶守衛、水晶斥候、藍晶龍等，身上也皆有武器裝備可撿拾。位於北邊的柱子 Ⓑ 中間有寶箱。往左下殺至盡頭 Ⓒ 有水晶開關，按一下按鈕會出現一段旋律，由左至右依樣輸入「132123131」可使室內的傳送站啓動，由此可往界間之地。

POINT

音律產生的情形或有不同，總之是要跟著依樣葫蘆即是。

愛斯卡頓宮殿





宮殿裡的開關繁多，其關係亦極複雜，最簡便的方法就是遇有開關即按下，可保通行無阻。

最終找到愛斯卡頓謁見室，毀滅者愛斯卡頓又稱「惡魔末日」、「蛛網之門中的蜘蛛」，或是「廢墟」，有些地方把她當天神看待，但她自認是更高力量主人的僕從。她這次的任務是要將災變帶進賈達密大陸所處的世界，這個世界必須被摧毀，因



係這個世界無法將邪惡的魔族徹底摧毀而導致的末日。

從大寂靜之後，這個世界就忘了魔族的起源。魔族不僅感染了這個世界，且迅速地大肆擴張。如果他們選擇往另外一個方向發展，這個宇宙其實是無限大的。遺憾的是，他們並未做出如此的選擇，所以必須防禦他們的攻擊。賈達密大陸所處的世界是必須被拯救，大災變若是不被阻止，這個世界勢必會遭徹底摧毀。

毀滅者愛斯卡頓慈心大發，給予一個拯救世界的提示。她身為大災變的召喚者，自然清楚該如何阻止這場大災變的發生。此外，這個世界若是沒有魔族的存在，自可避免被摧毀的厄運。但是，身為主人的僕從，她必須讓大災變繼續進行，且避免因透露消息而讓大災變遭終止。



所以，她會提出幾個問題，這些問題的答案或許正是極欲追尋的線索。若要拯救世界，勢必得和她玩遊戲猜謎題，而答案的提示則在於由渡鴉海濱阿爾瓦商人之家圖書室所取得的「書上撕下的一頁」中。

謎題 ① －什麼地方是人們進入後要付出東西，卻又不能自由離開，但離開後卻可獲得自由。（答案：監獄）

謎題 ② －有什麼地方是當你進入一間房間時，你把門打開，它卻無法離開？（答案：內部）

謎題 ③ －如同月亮一樣的盒子，創造的目的是為了被從裡面打開，保護裡面如同太陽一樣顏色的生命之寶藏。（答案：蛋）



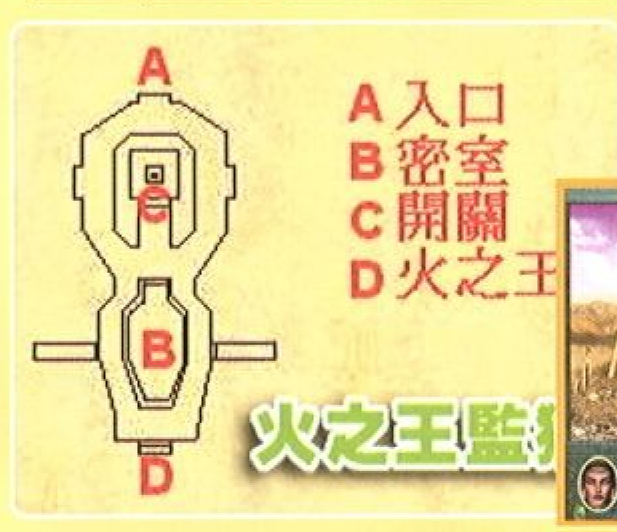


正確回答三個問題以後，愛斯卡頓表示在提問的過程中已找到可資藉助的方法，由於天生的限制，如此也已足夠了。愛斯卡頓致贈一把「鑰匙環」，這可用來進入分處界間之地四個角落的監獄以拯救各個元素之王。

POINT

在遊戲中要輸入中文可能會有點麻煩，除了將遊戲畫面切換成視窗模式以外，也可先將輸入方式切換為中文以後再載入遊戲。「監獄」和「內部」應無選字的困擾，但「蛋」字可就棘手一些。可以嘗試輸入「茶葉蛋」使「蛋」字出現無誤，再移動游標將「茶葉」兩字消去即可。

火之王監獄







進入後按下藍色按鈕 C 打開南邊的監獄 D 大門，釋放火之王派藍納斯特。南向左右二端 B 的密道裡有裝備。

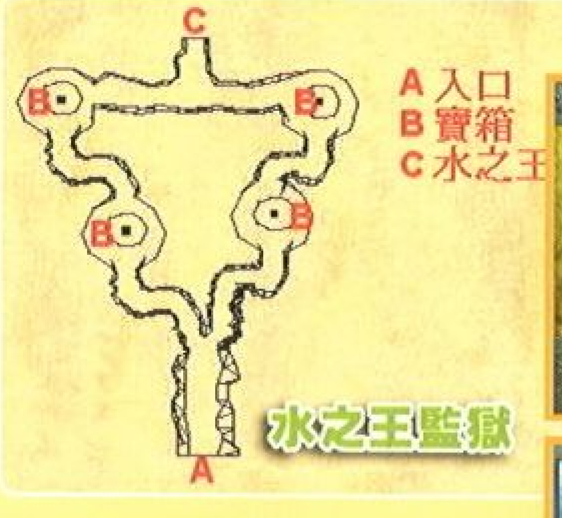
風之王監獄





右下方的洞穴裡 Ⓑ 有寶箱；右上方的監獄 Ⓒ 裡可救出風之王夏爾溫。

水之王監獄







洞穴內的通道間有四處寶箱 Ⓑ ，殺入北面的監獄 Ⓒ 即可救出水之王愛克瓦藍德。

地之王監獄





此間有一系列的懸空石塊逐級向上，若是掉入底層，可由入口前的傳送水晶再回到平臺上。往上逐級跳至最頂層 Ⓑ 即可釋放地之王殘酷葛羅格。

地之王急著回去重整元素界空間的秩序，並加入幾位元素之王的行列以拯救賈達密大陸所處的世界。他們的行動會讓水晶傳送門變得極不穩定，特囑咐儘速離開，免得被困此地，並速通知薩索爾此地所發生的事。

渡鴉海濱





拯救四大元素之王以後，返回阿爾瓦商人之家會見費爾蒙以後，四大元素之王隨即聯手摧毀鎮內的愛斯卡頓水晶傳送門，並連帶摧毀分處賈達密大陸的四處元素界傳送門，賈達密大陸的危機也終告解除。

薩索爾並未跟隨鐵拳王朝的皇室回返安羅斯，他對此間的興趣已然興起，雖然原本即不屬於賈達密大陸的愛斯卡頓水晶已告銷毀，但他仍興致盎然的留在渡鴉海濱研究水晶的碎片。這個世界從未有此強大力量的物品被創造出來過，也許可為水晶碎片找到什麼作用吧。



賈達密大陸的先知見世界的平衡已告恢復，謙稱無法再繼續指引，並謂視線只能看見和平衡有關係的未來。如今命運裡應當承擔的任務已告完美結束，未來要做什麼，就完全取決於自己了，賈達密大陸的英雄！

全文完

方尖石碑之分佈

地點	編號	訊息
絞刑峽谷	#1	"握有古王"
雷格那	#2	"座之鑰的"
鐵砂沙漠	#3	"獨角獸群領袖"
荒湮迴廊	#4	"，當他的"
阿爾瓦	#5	"身影出現"
低語之森	#6	"時，將會"
渡鴉海濱	#7	"是在陽光"
影旋山脈	#8	"閃耀的仲"
匕傷群島	#9	"夏之日。"

噴水池分布明細

噴水池		
地點	座標	效能
匕傷群島	*7924,5335	回復HP
阿爾瓦	*166,15471	回復SP
影旋山脈	*-6284,16066	回復SP
霸殺煞之穴	*-1600,-1600	回復HP

技能導師分布明細

法術類

技能名稱	基礎級	專家級	大師級	宗師級
火系法術	渡鴉海濱	渡鴉海濱	阿爾瓦	鐵砂沙漠火元素界
風系法術	渡鴉海濱	匕傷群島	荒湮迴廊霸殺煞之穴	低語之森風元素界
水系法術	渡鴉海濱	渡鴉海濱	鐵砂沙漠	荒湮迴廊水元素界
地系法術	渡鴉海濱	匕傷群島	阿爾瓦	匕傷群島地元素界
魂系法術	阿爾瓦	渡鴉海濱	絞刑峽谷	低語之森
心系法術	阿爾瓦	阿爾瓦	荒湮迴廊霸殺煞之穴	低語之森
體系法術	阿爾瓦	匕傷群島	絞刑峽谷	低語之森
光系法術	低語之森	渡鴉海濱	低語之森	雷格那
闇系法術	影旋山脈	阿爾瓦	影旋山脈	雷格那
黑暗精靈	(與生俱有)	阿爾瓦	渡鴉海濱	阿爾瓦
吸血鬼	(與生俱有)	影旋山脈	影旋山脈	影旋山脈
龍	(與生俱有)	絞刑峽谷龍穴	絞刑峽谷龍穴	絞刑峽谷龍穴

武器類

技能名稱	基礎級	專家級	大師級	宗師級
刀劍	渡鴉海濱	渡鴉海濱	絞刑峽谷	雷格那
斧頭	匕傷群島	絞刑峽谷	渡鴉海濱	荒湮迴廊霸殺煞之穴
手杖	渡鴉海濱	渡鴉海濱	鐵砂沙漠	影旋山脈
長矛	絞刑峽谷	渡鴉海濱	阿爾瓦	匕傷群島
匕首	阿爾瓦	阿爾瓦	渡鴉海濱	雷格那
棒槌	渡鴉海濱	渡鴉海濱	絞刑峽谷	鐵砂沙漠
弓箭	匕傷群島	阿爾瓦	渡鴉海濱	阿爾瓦

防具類

技能名稱	基礎級	專家級	大師級	宗師級
皮甲	渡鴉海濱	匕傷群島	荒湮迴廊霸殺煞之穴	鐵砂沙漠
鏈甲	渡鴉海濱	渡鴉海濱	阿爾瓦	雷格那
鎧甲	阿爾瓦	匕傷群島	渡鴉海濱	絞刑峽谷
盾牌	匕傷群島	阿爾瓦	影旋山脈	絞刑峽谷

雜項技能類

技能名稱	基礎級	專家級	大師級	宗師級
解除陷阱	渡鴉海濱	匕傷群島	阿爾瓦	雷格那
感應	渡鴉海濱	阿爾瓦	影旋山脈	荒湮迴廊霸殺煞之穴
經商	渡鴉海濱	匕傷群島	阿爾瓦	渡鴉海濱
學習	匕傷群島	低語之森	影旋山脈	絞刑峽谷
冥思	阿爾瓦	渡鴉海濱	阿爾瓦	影旋山脈
健身術	渡鴉海濱	匕傷群島	絞刑峽谷	鐵砂沙漠
物品鑑定	渡鴉海濱	阿爾瓦	匕傷群島	影旋山脈
物品修復	渡鴉海濱	渡鴉海濱	絞刑峽谷	低語之森
怪物鑑定	渡鴉海濱	絞刑峽谷	低語之森	渡鴉海濱
武器學	渡鴉海濱	絞刑峽谷	匕傷群島	雷格那
煉金術	渡鴉海濱	阿爾瓦	低語之森	匕傷群島
再生術	阿爾瓦	鐵砂沙漠	低語之森	匕傷群島

水井分布明細

水井

地點	座標	效能
匕傷群島	*14707,3679	永久性運氣+2(運氣值未滿16者)
阿爾瓦	*6172,15836	永久性力量+2(力量值未滿16者)
影旋山脈	*-1815,-14975	永久性智力+2(智力值未滿16者)
絞刑峽谷	*11788,-14489	永久性準度+2(準度值未滿16者)
絞刑峽谷	*8764,-1808	永久性耐力+2(耐力值未滿10者)
低語之森	*-1813,-11461	永久性人格+2(人格值未滿16者)
雷格那	*-11524,2124	永久性速度+2(速度值未滿16者)
匕傷群島	*7079,9758	暫時性智力+15
阿爾瓦	*9878,19261	暫時性人格+25
渡鴉海濱	*19816,-11334	暫時性力量+25

可徵召隊員之分佈明細

地點	騎士	牧師	死靈法師
匕傷群島	瑞克・塔力米爾	戴維林・阿肯那斯	
廢棄神殿	賽蒙・譚普勒		
渡鴉海濱		麥蘭德	卡蘭雅・麥莫瑞亞
		戴維許・契夫龍	
阿爾瓦			
鐵砂沙漠			
愛欣格的洞穴			
影旋山脈			海瓦提亞・代佛貝羅
			納山尼爾・羅伯茲
			維崔那斯・泰爾沙爾
雅達克洞穴			
死靈法師公會		戴森・李藍	
瘋狂死靈法師實驗室	布拉森・暴風槍		
低語之森		瓦瑞西	
絞刑峽谷	耐力克斯・巫瑞爾		
	坦帕斯		
	蓮恩・暴風槍		
龍穴			
荒湮迴廊			
霸殺煞之穴			
雷格那老羅伯的洞穴			

船隻馬車航程表

啓程地點	行期	交通	抵達地點	航程(天
匕傷群島	星期一	船隻	渡鴉海濱	4
	星期二	"	渡鴉海濱	4
	星期三	"	渡鴉海濱	4
	星期四	"	渡鴉海濱	4
	星期五	"	渡鴉海濱	4
	星期六	"	渡鴉海濱	4
	星期日	"	渡鴉海濱	4
雷格那	星期一	船隻	渡鴉海濱	4
	星期二	"	渡鴉海濱	4
	"	"	匕傷群島	5
	星期三	"	渡鴉海濱	4
	星期四	"	渡鴉海濱	4
	"	"	匕傷群島	5
	星期五	"	渡鴉海濱	4
	星期六	"	渡鴉海濱	4
	星期日	"	渡鴉海濱	4
渡鴉海濱	星期一	船隻	荒湮迴廊	4
	星期三	"	影旋山脈	6
	星期五	"	荒湮迴廊	4
	星期一	馬車	阿爾瓦	2
	星期四	"	影旋山脈	2
	星期六	"	阿爾瓦	2
	星期日	"	絞刑峽谷	2
荒湮迴廊	"	"	競技場	5
	星期二	船隻	渡鴉海濱	4
	星期三	"	影旋山脈	6
	星期四	"	渡鴉海濱	4
	星期六	"	渡鴉海濱	4

啓程地點	行期	交通	抵達地點	航程(天
阿爾瓦	星期一	馬車	渡鴉海濱	2
	星期二	"	影旋山脈	3
	星期四	"	絞刑峽谷	3
	星期五	"	渡鴉海濱	2
	星期日	"	絞刑峽谷	3
絞刑峽谷	星期一	馬車	渡鴉海濱	2
	星期二	"	影旋山脈	3
	星期三	"	阿爾瓦	3
	星期五	"	渡鴉海濱	2
	星期日	"	阿爾瓦	5
影旋山脈	星期一	船隻	荒湮迴廊	4
	星期二	"	渡鴉海濱	4
	星期四	"	渡鴉海濱	4
	星期五	"	荒湮迴廊	4
	星期六	"	渡鴉海濱	4
	星期一	馬車	渡鴉海濱	2
	星期二	"	鐵砂沙漠	2
	星期三	"	渡鴉海濱	2
	星期六	"	鐵砂沙漠	2
	星期日	"	絞刑峽谷	3
鐵砂沙漠	星期一	馬車	阿爾瓦	2
	星期三	"	影旋山脈	2
	星期四	"	渡鴉海濱	3
	星期六	"	渡鴉海濱	3
	星期日	"	影旋山脈	2

可徵召隊員之分佈明細

	黑暗精靈	牛頭人	食人魔	吸血鬼	龍
				艾爾斯貝斯・拉曼提亞	
	艾瑞斯		索恩・石下		
	羅哈尼・歐斯克理頓				
	傑斯皮・賽爾鵬				
	艾瑞克・史塔拉爾				
		賽斯瑞克・希索朋	瓦洛格・沙嵐		
		歐瓦都・彈指			
					佛藍林
				蓋斯瑞克・摩枯妥拉	
				阿圖瑞斯・維瑞塔斯	
				因佛史塔斯	
					布林史東
	考瑞・黑王座				
					伊斯希爾歌爾
		達維・賽爾			
		烏布理契			
		瑞歐耐爾			
		坦尼斯			
					土洛斯

藥劑混合調配明細

基礎級

藥劑名稱	藥劑種類	調配方式	功效
療傷藥劑	紅色藥劑	藥材	回復10點，再加上藥劑本身強度的生命點數。
魔法藥劑	藍色藥劑	藥材	回復10點，再加上藥劑本身強度的法力點數。
治療虛弱	黃色藥劑	藥材	治癒虛弱狀態的藥劑。
治療疾病	橘色藥劑	紅色＋黃色	治癒疾病狀態的藥劑。
治療中毒	紫色藥劑	紅色＋藍色	治癒中毒狀態的藥劑。
喚醒藥劑	綠色藥劑	黃色＋藍色	解除睡眠狀態的藥劑。
觸媒藥劑	灰色藥劑	藥材	用來和藥劑的主要成分調和，以增強藥劑的力量。

專家級

藥劑名稱	藥劑種類	調配方式	功效
加速藥劑	橘紅混層	橘色＋紅色	每點強度可提供30分鐘暫時性的加速術效力。
石膚藥劑	橘黃混層	橘色＋黃色	每點強度可提供30分鐘暫時性的石膚術效力。
護心藥劑	橘藍混層	橘色＋藍色	每點強度可提供30分鐘暫時性的護心術效力。
豪氣藥劑	紫紅混層	紫色＋紅色	每點強度可提供30分鐘暫時性的豪氣術效力。
水息藥劑	紫黃混層	紫色＋黃色	每點強度可提供30分鐘暫時性的水行術效力。
護盾藥劑	紫藍混層	紫色＋藍色	每點強度可提供30分鐘暫時性的護盾術效力。
祝福藥劑	綠紅混層	綠色＋紅色	每點強度可提供30分鐘暫時性的祝福術效力。
強化藥劑	綠黃混層	綠色＋黃色	增加物品的強度，使之不易破碎。
充能藥劑	綠藍混層	綠色＋藍色	等同於充能術的效力，永久性損失百分之七十的強度減掉藥劑強度的充能次數。
治療瘋狂	綠橘混層	綠色＋橘色	治癒瘋狂狀態的藥劑。
解除詛咒	綠紫混層	綠色＋紫色	治癒詛咒狀態的藥劑。
解除恐懼	橘紫混層	橘色＋紫色	治癒恐懼狀態的藥劑。

藥劑混合調配明細

大師級

藥劑名稱	藥劑種類	調配方式
聖療藥劑	白色藥劑	(橘＋紅)＋(橘＋黃)
聖力藥劑	白色藥劑	(綠＋黃)＋(綠＋藍)
禦火藥劑	白色藥劑	(橘＋紅)＋(綠＋黃)
禦風藥劑	白色藥劑	(橘＋紅)＋(紫＋藍)
禦水藥劑	白色藥劑	(綠＋黃)＋(紫＋藍)
禦地藥劑	白色藥劑	(橘＋黃)＋(紫＋紅)
禦魂藥劑	白色藥劑	(紫＋紅)＋(紫＋藍)
禦心藥劑	白色藥劑	(綠＋藍)＋(紫＋紅)
禦體藥劑	白色藥劑	(橘＋黃)＋(綠＋藍)
正鵠藥劑	白色藥劑	(橘＋黃)＋橘
堅忍藥劑	白色藥劑	(紫＋藍)＋紫
好運藥劑	白色藥劑	(紫＋紅)＋(紫＋藍)
增智藥劑	白色藥劑	(綠＋黃)＋綠
貴格藥劑	白色藥劑	(綠＋藍)＋綠
競速藥劑	白色藥劑	(橘＋紅)＋橘
強力藥劑	白色藥劑	(紫＋紅)＋紫
霜凍藥劑	白色藥劑	(紫＋藍)＋橘
烈焰藥劑	白色藥劑	(橘＋黃)＋紫
電震藥劑	白色藥劑	(橘＋紅)＋紫
迅捷藥劑	白色藥劑	(綠＋藍)＋紫
淬毒藥劑	白色藥劑	(綠＋藍)＋橘
治療麻痺	白色藥劑	(橘＋黃)＋綠
		(橘＋紅)＋(綠＋藍)
神癒藥劑	白色藥劑	(橘＋黃)＋(紫＋藍)
		(紫＋紅)＋(綠＋黃)

宗師級

藥劑名稱	藥劑種類	調配方式
強化準度	黑色藥劑	(橘／黃＋橘)＋綠
強化速度	黑色藥劑	(橘／紅＋橘)＋紫
強化力量	黑色藥劑	(紫／紅＋紫)＋橘
強化智力	黑色藥劑	(綠／黃＋綠)＋橘
強化耐力	黑色藥劑	(紫／藍＋紫)＋綠
強化運氣	黑色藥劑	(紫／藍＋綠)＋橘＋黃
強化人格	黑色藥劑	(綠／藍＋綠)＋紫
解除石化	黑色藥劑	(橘／黃＋綠)＋紫＋紅
屠龍藥劑	黑色藥劑	(橘／紅＋綠)＋紫＋藍
	聖療藥劑＋ 水息藥劑	
回春藥劑	黑色藥劑	聖療藥劑＋ 護盾藥劑
		聖療藥劑＋ 祝福藥劑

特殊物品交易明細

	收購			出售			蒐集	
物品名稱	地點	人名	價格	地點	人名	價格	地點	洞穴
海之銀塵	渡鴉海濱	耐布力克	6273	影旋山脈	喬尼	5000		
偽造憑證	荒湮迴廊	卡格納	6273	渡鴉海濱	耐布力克	6500		
蛇龍皮	渡鴉海濱	利斧	500	絞刑峽谷			蛇龍洞穴	
托伯斯克果	渡鴉海濱	崔比力	273	匕傷群島	長尾	200	匕傷群島	車隊篷車
托伯斯克果汁	阿爾瓦	傑伯瑞	355	渡鴉海濱	崔比力	300	匕傷群島	車隊篷車
托伯斯克酒	匕傷群島	長尾	444	阿爾瓦	傑伯瑞	500	匕傷群島	車隊篷車
猛狼皮	渡鴉海濱	馬帝剛	250	渡鴉海濱			猛狼巢穴	
風乾翻車魚	低語之森	麥蘭德	2244	雷格那	帕佛	2000		

藥劑混合調配明細

大師級

	功效
	回復五倍於藥劑強度的生命點數。
	回復五倍於藥劑強度的法力點數。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的禦火術效力，禦火增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的禦風術效力，禦風增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的禦水術效力，禦水增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的禦地術效力，禦地增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的禦魂術效力，禦魂增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的禦心術效力，禦心增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的禦體術效力，禦體增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的增加準度效力，準度增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的增加耐力效力，耐力增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的增加運氣效力，運氣增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的增加智力效力，智力增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的增加人格效力，人格增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的增加速度效力，速度增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可提供３０分鐘暫時性的增加力量效力，力量增強的幅度是三倍藥劑的強度。
	每點強度可附加任何武器３０分鐘的霜凍屬性。
	每點強度可附加任何武器３０分鐘的烈焰屬性。
	每點強度可附加任何武器３０分鐘的電震屬性。
	每點強度可附加任何武器３０分鐘的迅捷屬性。
	每點強度可附加任何武器３０分鐘的淬毒屬性。
	治癒痲痺狀態的藥劑。
	移除所有特殊負面狀態，除了死亡、石化和形神俱滅以外。

宗師級

	功效
	永久性增加準度５０點數，並提昇以準度為依據的法力點數上限。
	永久性增加速度５０點數，並提昇以速度為依據的法力點數上限。
	永久性增加力量５０點數，並提昇以力量為依據的法力點數上限。
	永久性增加智力５０點數，並提昇以智力為依據的法力點數上限。
	永久性增加耐力５０點數，並提昇以耐力為依據的法力點數上限。
	永久性增加運氣５０點數，並提昇以運氣為依據的法力點數上限。
	永久性增加人格５０點數，並提昇以人格為依據的法力點數上限。
	解除石化狀態的藥劑。
	永久性將任何武器附加屠龍的屬性。
	解除一切非自然的負面狀態，修正年齡老化。

特殊物品交易明細

	收購			出售			蒐集	
物品名稱	地點	人名	價格	地點	人名	價格	地點	洞穴
海盜護身符	雷格那	帕佛	1955	影旋山脈	惠斯伯	1500		
雙足翼龍之角	荒湮迴廊	希維埃斯	1500				荒湮迴廊	蠻人要塞附近
地面雙足翼龍角	影旋山脈	喬尼	8285	荒湮迴廊	卡格納	7500		
賈達密心木	影旋山脈	惠斯伯	1773	低語之森	麥蘭德	1000		
食人魔耳朵	阿爾瓦	凱爾頓	500				阿爾瓦	食人魔要塞
黃蜂刺	阿爾瓦	維爾頓	500				阿爾瓦	黃蜂巢
蜂王膠	鐵砂沙漠	史麥克	1000				阿爾瓦	黃蜂巢



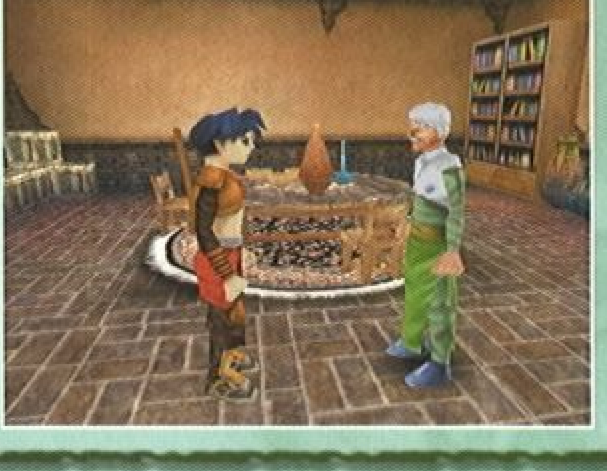
▲ 小胖高興地告訴桑尼關於他的身世已經有著落了



▲ 馬戲團的宿舍可以找到一隻被關在籠子裡的精靈



▲ 被解救的精靈為報答桑尼的救命之恩而教他法術



▲ 巴澤爾告訴桑尼一些有關過去的事情



▲ 在桑尼自己家裡的角落可以發現補血的靈鳩汁



第一章 碧湖村

過關提示

在本章中的怪獸都不算很難打，本關卡中除了可以在屋裡屋外的寶箱中取得有用的物品之外，有時在屋內的角落中也可以取得物品，有時還會意外獲得法術，因此所有的屋子都別忘了進去搜搜看。另外，只有在前期殺死怪獸可獲得補法術或補體力的物件，後期同一地點再出現的怪獸不管怎麼打都不會再出現任何物件了，所以補血的物品相當寶貴，在未打魔王之前最好謹慎使用。

完整攻略

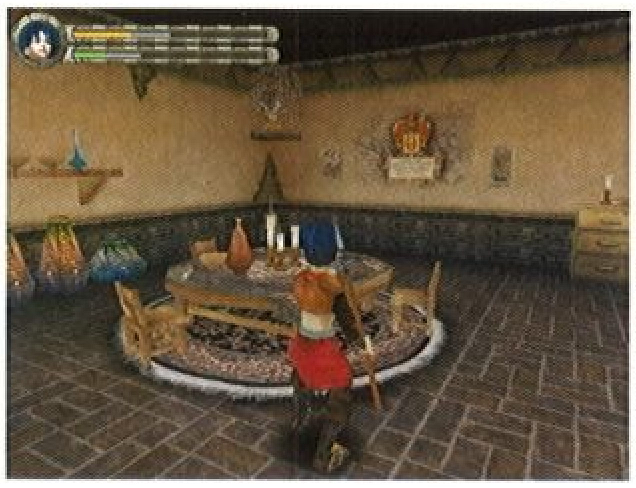
桑尼來到好友小胖的家中，小胖告訴桑尼關於他的身世已經有著落了，雖然桑尼因為多次的希望落空而顯得並不怎麼有興趣，不過仍然急著要小胖告訴他。因為消息來源的村長只願意將這件事告訴桑尼本人，所以桑尼便決定去親自拜訪村長以了解事情的真相。

碧湖村分成東村與西村，兩村相隔一道鐵橋。桑尼目前所在位置的小胖家是屬於東村。走出小胖家後右轉來到碧湖村中央的鐵橋旁，在橋頭有一個瘦瘦的守衛。接著在右邊的巷子裡遇到一個小女孩，她表示最近村民都在抓精靈，據說可以從精靈那裡學到法術。至於有關精靈的情報，她只曉得馬戲團小弟抓了一隻。而在巷子口右邊的建築即馬戲團的宿舍，裡面可以找到一隻被關在籠子裡的精靈，精靈為報答救命之恩而教他法術。之後桑尼又來到巴澤爾家中，年長的巴澤爾告訴桑尼一些有關過去的事情。原來這裡的天空以前是多采多姿的，不過自從十多年前的一場龍捲風之後，天空就被厚厚的雲層遮住了。巴澤爾聽到桑尼要找村長便建議桑尼去翡歐娜那裡找找，因為她是唯一可以掌握村長行蹤的人。



在村子裡各房屋的裡裡外外多處都有寶箱可以打開取得有用物品，別

忘了到處去探探。當他來到溫妮家中時，桑尼意外地遇到一個奇怪的老頭，他是占卜師不哩不嘰，看在與桑尼不期而遇的緣份上，便教他「星之守護」的法術可以加強防禦能力。另外，他在高德佛里家中時，高德



佛里說他抓到一隻精靈，不過嫌牠太吵而希望把這隻精靈給桑尼，桑尼當然願意接受，而精靈同樣地也教他法術。高德佛里跟桑尼提到，聽說黑暗女妖派了使者去找翡歐娜要她交出浮之鑰，否則就要拿走她最愛的東西。桑尼猜想翡歐娜最愛的東西應該就是指村長了吧！

接著過鐵橋來到西村。在西村站崗的胖守衛告訴桑尼，村尾的雙胞胎家中有精靈，雙胞胎家的位置就在十字路口右轉最旁邊的一家。而在十字路口最左邊則是安婆婆家，在那裡又再次遇到不哩不嘰，他看在與桑尼如此有緣的份上，又傳授桑尼另一個法術「宇宙之光」，可以暫時增加武器的大量傷害力。在西村正前方有個賣東西的肯恩，提醒桑尼在東村的伊娃家中有精靈。

當他來到村長家中時村長並不在，而屋裡的羅伊告訴桑尼說村長去了翡歐娜家，聽羅伊說昨天翡歐娜來找村長時，村長約她在今天處理完肯恩與馬戲團之間的爭執之後，到翡歐娜家中碰面。不過當桑尼來到翡歐娜家中時，只有溫妮一個人在屋子



裡。溫妮表示剛剛村長來過，不過與翡歐娜起了小爭執後，兩人便一前一後地離開了。溫妮還說翡歐娜前幾天還嚷著說要去天上走走，實在讓人無法理解。在翡歐娜家的椅子附近可以撿拾到有用的物品！西村除了這幾個特殊的屋子之外，其餘有些雖然沒有人的屋子裡還是有好東西可以拿，所以千萬別輕易忽略了。

從西村尾或從東村尾都可以通往海灘，這裡有一些比較容易打的小妖怪，你可以到這裡先小試身手一番。回到橋邊，那個守西村的胖守衛告訴桑尼，翡歐娜不久前才從這裡經過，往東村後的馬戲團走去，如果走快一點說不定追得上翡歐娜。於是桑尼便立即往東村頭三叉路的方向前進。



來到三叉路這裡，在這裡就會遇到一些比較強悍的敵人如樹妖以及花舞怪等，在攻擊時最好採多次單擊橫掃攻擊的方式，只要抓準時間橫掃就可輕鬆過關。在三叉路的對面也有一個寶箱。從三叉路左轉之後來到馬戲團廣場，帳棚外有許多比之前遇到的妖怪更難應付的妖怪出現，如捲捲蛆等，其攻擊力很強，向前滾動時的速度也很快，攻擊時要特別注意。迴旋攻擊雖然傷害力較大，不過在攻擊時容易產生空隙讓敵人有機可乘，故建議使用刺擊或橫掃的攻擊方式較佳。

桑尼進入馬戲團之後看到團長和小丑史汀正在商量一些事情。他聽到團長說要推翻黑暗女妖必須從天空之城下手較快，於是桑尼好奇地走向前去一問有關天空之城之事，團長和小丑史汀見到桑尼立刻臉色一變，趕緊改口說天空之城只是他們下次表演的戲碼而已。團長告訴桑尼並沒有看到村長，不過剛剛馬戲團裡的小弟看到翡歐娜跟怪獸在打架，問問他也許知道事情的來龍去脈。在馬戲團中掛著一隻妖精，別忘了去救牠。另外，馬戲團也可以遇到正在打掃的傑克，桑尼向他詢問有關翡



▲ 在庭院外的寶箱裡也有補給品



▲ 在溫妮家遇到奇怪的占卜師不哩不嘰



▲ 高德佛里要桑尼自己將掛在屋頂的精靈射下來



▲ 過鐵橋來到西村之後，可以遇到在西村站崗的胖守衛



▲ 雙胞胎家的位置



▲再次遇到的不哩不嘰又教桑尼法術「宇宙之光」



▲在翡歐娜的家裡的椅子附近可以撿到綠水晶



▲在海灘可以對容易攻擊的豺

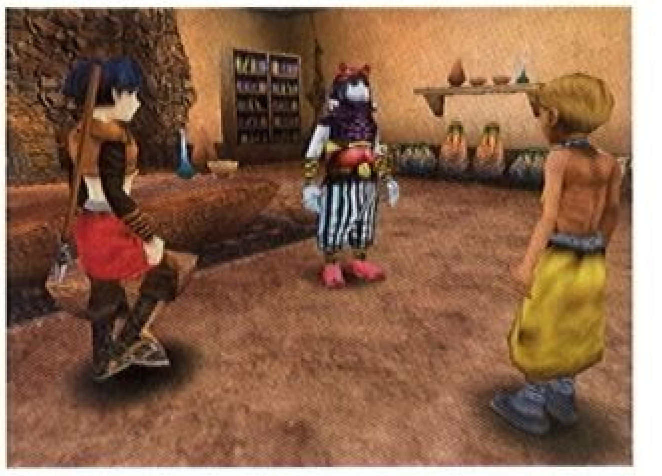


▲樹妖雖然容易攻擊，不過要小心牠們的集體攻擊



▲馬戲團廣場遍佈較強的敵人

歐娜的下落，得知村長之前來找過團長，不過好像什麼事談不攏又匆匆離開了，至於翡歐娜剛剛是有來找過村長，不過因為沒找到又往三叉路走了。



於是桑尼連忙往三叉路的方向過去，果然看到翡歐娜正在和一隻巨鳥拉拉扯扯，原來翡歐娜剛發現了這隻巨鳥，想把牠當成座騎。桑尼幫她抓住巨鳥之後，突然出現了一個叫安琪兒的女孩，聲稱這隻神獸．「畢寶」是她的。原來安琪兒是黑暗妖女的義女，負責監視翡歐娜尋找「船動六鑰」，於是安琪兒威脅翡歐娜，表示若想找到被抓到天空之城的村長和她心愛的人，就得拿「船動六鑰」來交換。說完便騎上畢寶快速地離開了，桑尼和翡歐娜只得先回到小胖家商量大計。

回到小胖家時，桑尼向翡歐娜詢問村長是否知道他身世一事，於是翡歐娜便告訴桑尼有關十多年前的往事。原來在很就以前，米斯蘭大地是由光明大帝所統治的，那時四季分明，氣候宜人，當時曾有預言家說「陽光突圍，天使之都將隨七星閃耀」。最近翡歐娜果然看到陽光，這似乎是徵兆之一；這時黑暗女妖也立刻要村長去尋找啓動湖底飛船的六把鑰匙。此時的桑尼才知道翡歐娜心愛的人不是指村長，而是小胖的爺爺凱恩斯。



原來，凱恩斯和村長亞柏都是太陽之國的御前武士「十三天使」之一，凱恩斯由於當年的黑天戰役救了白雲之國的國王拉吉，國王拉吉為了報答救命之恩，便將大公主婷娜許配給凱恩斯，也硬生生地將凱恩斯與翡歐娜拆散了。公主生下凱西之後不久就病死了，原本翡歐娜以為沒有了公主的存在，凱恩斯跟她便可以重續前緣，不料白雲之國的國王拉吉將公主的死怪罪在凱恩斯頭上，還對於他在公主死後又跟別的女人來往而非常不諒解，凱恩斯為了不想造成國王拉吉的不滿，從此再也沒跟翡歐娜碰面了。原本翡歐娜為此感到十分傷心，不過就在此時，同為御前武士「十三天使」之一的村長亞柏對她大獻殷勤，雖然翡歐娜感到十分感動，但兩人始終沒有在一起。

大約三十年前，太陽之國的國王與皇后艾琳結婚了，不料此舉卻造成侍妾黑暗女妖的忌恨，她將整個大地蒙上厚厚的雲層，還引發了白雲之國與太陽之國之間的戰爭。凱恩斯受命重披戰袍，在長年的討伐之下，白雲之國也因為經不起長久的征戰而投降。在享受勝利的同時皇后生下龍鳳雙子，真可謂雙喜臨門，舉國歡騰之下更引起黑暗女妖的強烈不滿。黑暗女妖眼見奸計不能得逞，便使用黑暗魔法將皇城升至天空！



蝕之魔王

從此之後翡歐娜、村長亞柏以及凱恩斯三人就失去了聯絡，直到有一天，突然一陣彩光照亮天邊，翡歐娜與村長亞柏不約而同地被彩光所吸引來到湖邊，在這裡她卻見到了舊情人凱恩斯。此時突然轟隆一聲巨響，伴隨著一團火球掉進了湖裡。村長亞柏以及凱恩斯兩人便跳入湖裡一探究竟，他們發現湖底有一艘飛船，載著天帝的使者，而剛剛那道彩光就是飛船的動力來源—「浮之星石」所發出的。

原本凱恩斯潛入水中打算救天帝的使者，不過黑暗女妖使用魔法擊落飛船，又施展龍捲風將使者擊落，凱恩斯保護皇后與小王子搭乘小船逃離，不過小王子卻不慎被河水沖走。村長亞柏獨自一人逃出，並告訴翡歐娜說凱恩斯受了傷，希望他們倆人能幫忙找到王子，至於凱恩斯他自己則決定獨自對付黑暗女妖並且找到失蹤的天帝使者。



桑尼聽到這裡激動地說不出話來，他想問問自己的身世是否跟這件事有關。翡歐娜便告訴桑尼，在飛船墜入湖底不久便在河邊發現桑尼。桑尼的身世有可能是王子或天帝的使者，也有可能是一般村民的小孩而已。要確定桑尼的身世唯一方法只有駕駛湖底的那艘飛船到天空之城，除了救出村長之外，也可以詢問一下國王是否有可以辨認王子的胎記或其他方法。而翡歐娜又告訴桑尼要駕駛湖底的飛船，得先打敗魔怪找到六把鑰匙來修復飛船，再從藏身於馬戲團的大魔怪‧「浮之魔王」那裡奪回浮之星石才行。

接下來桑尼在三叉路那裡打死一隻藍色的花舞怪可以獲得深藍浮之鑰。再前往馬戲團廣場前等一隻紅色的捲捲蛆出現，打敗牠之後可獲得紅色浮之鑰。第三把金色浮之鑰必須打敗三叉路對面的露西海岸的黃帕怪才能獲得。接著回到東村村尾的索勒爾海灘，在這裡會出現一隻綠帕怪，打敗牠之後可以獲得綠色浮之鑰。基本上這些外型特殊的怪獸並不會比其他普通的怪獸特別難打，所以只要按照平常的攻擊方式即可輕鬆過關。

回到東村高德佛里家中，高德佛里告訴桑尼曾在瑪哈湖中的小島看到紫色的光，不過他不確定是妖精還是浮之鑰所發出的光。另外，他又告訴桑尼因為瑪哈湖的水有毒，絕對不可輕易走下水，不過他可以到西村約瑟家中借到一雙神奇的「飛船神靴」，利用它可以行走在水面上。



於是桑尼在約瑟家取得「飛船神靴」之後，往馬戲團廣場的另一個方向走去　，那裡就是瑪哈湖。在湖邊換好鞋子之後跳下水面，湖中有三個小島，正中央的小島有一個寶箱，而其他兩個小島則分別是紫色浮之鑰以及淺藍浮之鑰。將六把鑰匙蒐集齊全之後，直接進去馬戲團的帳棚內。

當桑尼一進馬戲團中，整個場地的四周竄起火苗將桑尼團團圍住，躲在馬戲團中的浮之魔王終於出現！他在馬戲團場中的數個大球上不斷的跳躍，準備置桑尼於死地。這裡可以說是遊戲到目前為止最難打的一部分。由於桑尼的長戟長度不夠，所以打不到在球上的魔王，而使用彈弓雖然可以打得到，但要迅速瞄準並不容易，建議大家使用法術天神之怒的雷電術，只要魔王在一定的範圍之內絕對可以電得他哀哀叫。當魔王出現在對面的幾顆球上時，一方面小心注意他的攻擊，一方面利用水晶補足法力，一旦他消失不見時，先別急著四處張望他的行蹤，先電了再說，因為即使他在你身後也電得到，而如果你回過身之後再施展法術就太遲了。如果你有足夠的法力就可以連續施展天神之怒，這樣在他還來不及跳離開時就可以讓他連續吃幾次苦頭了。

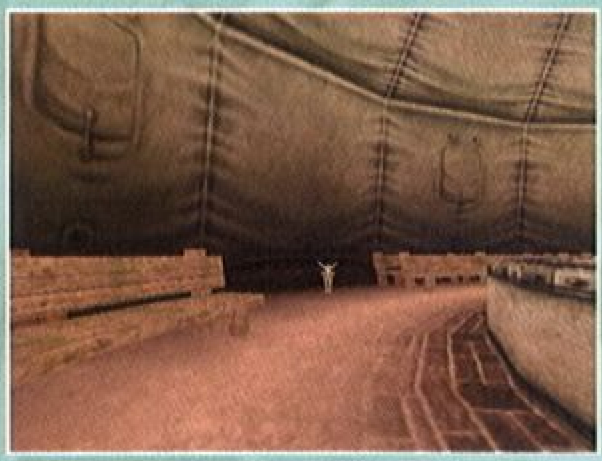
等打敗浮之魔王之後可將浮之星石拿到手，接著桑尼趕回小胖家，翡歐娜要桑尼先到瑪哈湖畔，將六把浮之鑰依序插入石塔中，再放上浮之星石即可啟動湖底的飛船，隨後小胖和翡歐娜再到湖邊跟他會合。



▲ 非常難應付的妖怪捲捲蛆



▲ 團長和小丑史汀正在鬼鬼祟祟地商量一些事情



▲ 在馬戲團裡面也掛著一隻妖精別忘了去救牠



▲ 在露西海岸的黃帕怪，打敗牠可獲得金色浮之鑰



▲ 穿著飛船神靴的桑尼踏水而行

第二章 水之神域

過關提示

本關為桑尼第一次下水游泳，因為在水裡呼吸的時效有限，所以第一次下水前建議先存檔。而在游泳的狀態下，要從水裡升到水面呼氣要花一小段時間，所以建議大家不要潛太深，以免遇到情況來不及升到水面換氣而白白送命。另外，在水轉迷宮中要通過旋轉橋機關以及移動門陣並不是很容易，而且一不小心就會損失10~20點的生命值，因此為了保存補血用品，在過機關陣之前最好能先存檔。



▲ 湖底的飛船漸漸地浮出水面



▲ 飛船被砲彈擊中而墜落地面



▲ 桑尼來到一個洞穴中



▲ 救了桑尼一命的如娜



▲ 在如娜房中有一隻妖精可將牠射下

完整攻略

當桑尼依序將六把浮之鑰插入湖邊的石塔後，再放上浮之星石，湖底的飛船立即衝出水面，他們一行三人便往天空之城的方向前進。不料黑暗女妖為了阻止他們，竟從天空之城發射砲彈攻擊飛船，在閃避不及的情形之下，飛船被砲彈擊中而冒煙墜落地面………



桑尼從昏迷中醒來時發覺自己處在一個石穴中，突然一個名叫如娜的女孩現身在他身邊，告訴桑尼目前是在水之神域的彩龜灘，這裡是她的房間。如娜表示是因為日前聽到爆炸聲而被吸引到飛船墜落的地方，她與她的朋友發現了奄奄一息的桑尼，所以將他帶回來救治。桑尼著急的詢問關於小胖與翡歐娜的下落，不過如娜卻表示只看到桑尼一個人，其他人恐怕凶多吉少了。而當桑尼得知將他背回來救治的是海格拉斯之後，立即表示要隨如娜前往向他道謝。



在如娜房中可以發現寶箱以及一隻妖精，等物品拿得差不多再出門。走出房門之後就是彩龜灘，在如娜房門外有兩隻地陰獸，他們並不怎麼好打，不過打死他們之後可以獲得魔法書以及心之器來增加最高生命值與法術值。在水之神域中，島與島之間要靠游泳來移動。右前方空地的地上有兩個像大香菇的東西，破壞它們可以獲得靈鳩汁。至於彩色龜殼的轉轉龜若打死牠們則可以獲得霸龍珠。

接下來往通道方向游去，記得要定時浮出水面換氣，你最好不要潛太深，一方面換氣比較容易，另一方面比較不會遇上水底的怪獸，最好的方式就是貼著水面游。隨著如娜游到了恩得羅斯島，如娜便介紹高頭大馬的海格拉斯與桑尼認識。海格拉斯詢問桑尼關於黑暗女妖的事情，由於桑尼對黑暗女妖的認識都是從翡歐娜那裡聽來的，所以了解得不算多，於是海格拉斯便將他自己被黑暗女妖所陷害的切身之痛全部告訴桑尼。原來在皇后生下龍鳳雙子那天的和平根本是用無數人的鮮





血所換來的，事實上海格拉斯的父親也是「十三天使」之一，不過因為白雲之國與太陽之國之間的戰爭，所以他從小就沒看過他父親。直到白雲之國投降之後，他終於看到披著雪白戰袍的親生父親。不過才一天的相聚，就因為黑暗女妖的忌妒而將皇城移到空中，結果海格拉斯也失去了父母親的蹤影。

不僅如此，暴虐的黑暗女妖將所有的村民集中到天上陸地的另一邊，稱為「落難村」，在那裡的人民不但生命沒有保障，喪盡天良的黑暗女妖為了讓這些人民終日處與不安的恐懼中，甚至將村民的新生兒偷走，隔天在村外就可以發現被野獸啃食的嬰孩屍骨！村民也因為如此人數不斷地減少。

所以海格拉斯在六年前挺身而出，聯合了三百多位志同道合的人士組成反抗軍來對抗黑暗女妖，而實際上目前桑尼他們所處的這個房間正是反抗軍的總部，海格拉斯則是反抗軍總指揮。不幸的是反抗軍的同志為了完成任務，不少夥伴因而一一殞命，目前整個反抗軍僅剩一百餘人而已。桑尼聽到這個情況立刻表示願意加入反抗軍，海格拉斯聽到桑尼



的義舉感到非常高興，他交給桑尼一把「飛珠神弓」，並且希望桑尼完成一個任務。海格拉斯要如娜帶桑尼去水轉迷宮，並破壞那裡的七個機關，桑尼要求海格拉斯幫忙留意一下村長亞柏的下落，海格拉斯便爽快地答應了。如娜因有事要與海格拉斯商量，於是要桑尼先到水轉迷宮的入口與她會合。她告訴桑尼從反抗總部後門出去之後，會經過魚怪險溝，而後到達金銀島，從金銀島左轉就會到達水轉迷宮的入口了。

要離開總部之前可得先在房內到處搜搜。在總部裡也有一隻精靈，另外牆邊的寶箱以及會議桌旁的物件都別錯過了。另外在房間中央有兩尊石雕像，將它們打破也可得到補給品。

出了房門之後，往剛剛來時的另一邊方向游去，那裡會有一個狹窄的狹溝，游到中間部份可以看到一個金銀島，在島上有補給品可拿。而水轉迷宮的方向就在左後方的狹溝中，一游過去就可以看見如娜站在在水轉迷宮的門口。

在門口如娜告訴桑尼，水轉迷宮中共有七個機關，由於機關的位置都是在較高的地方，所以要利用海格拉斯拿給桑尼的飛珠神弓射擊霸龍珠來攻擊。等桑尼破壞所有的機關之後，魔玄洞以及神宮之門的機關才能打開。如此就能進入魔玄洞中取得磁之星石，然後再由神宮之門進入皇城。

桑尼進入迷宮之後，首先遇到的便是旋轉橋機

磁之魔王





▲ 在如娜房外的兩隻地陰獸並不容易對付



▲ 如娜房門外右前方空地上的兩個大香菇非常補哦！



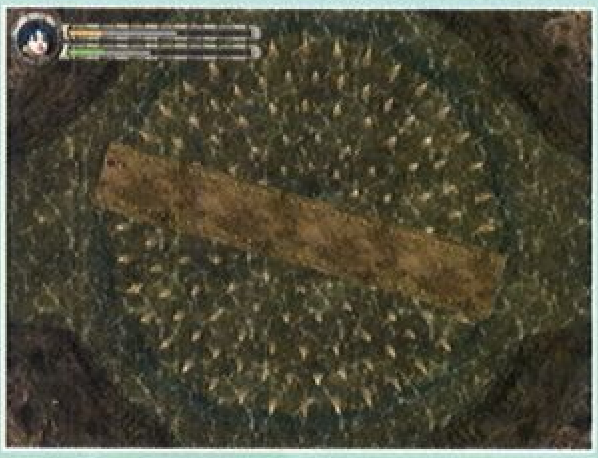
▲ 在房間中央有兩尊石雕像，打破後也可得到補給品



▲ 水轉迷宮的門口



▲ 來到旋轉橋機關前



▲ 在旋轉橋機關底下佈滿倒刺，要小心通過才行



▲ 在石陣前的寄居蟹魔



▲ 掛在高處的機關



▲ 先移至石門陣正中央才不至被門打到



▲ 過了石門陣後左方的三個機關



關。在旋轉橋機關底下全都佈滿倒刺，一不小心掉下去就會被扣20點生命值，要小心掌握適當時機跳上旋轉的木橋。木橋的左邊有一個機關，不過在機關底下有一隻寄居蟹魔守著，打死牠雖然沒有物品可拿，但可以增加1點攻擊力。而木橋右邊除了有兩隻寄居蟹魔外，還有一處有三個會移動的石陣，石陣之前有一個機關，在過了石陣之後還有一個機關。走回後木橋，往正前方的移動門陣走去。移動門陣是由五個會旋轉的石門所組成，每個旋轉方向不一樣，抓準時機之後趁隙先移動到五個石門陣的正中央部份就不會被任何一個門撞傷。然後小心地向左轉，讓桑尼面對左邊的通道，接著再抓準時機移出石門陣。這裡跟旋轉橋機關一樣，在進石門陣之前最好能先儲存一次比較保險。



過了石門陣之後首先映入眼簾的就是三個機關，連續以飛珠神弓將機關擊落之後，往前走一點會看到一具玄甲浮在水面上，撿拾之後立即裝備以增加防禦力。而在玄甲發現之處的上方可以發現最後一顆機關，桑尼將它擊落之後聽到石門開啓的聲音，他猜想應該是魔玄洞的門被打開了，於是決定先回總部與海格拉斯共商大計。

如娜與桑尼一同回到反抗軍總部，卻不見海格拉斯蹤影，於是桑尼便外出尋找海格拉斯。而獨自待在總部的如娜發現安琪兒潛入總部欲竊



取反抗軍路線圖，於是將她擒住。此時海格拉斯也正巧從外面回來，見如娜抓到安琪兒，便要求如娜先迴避一下，有話想單獨與安琪兒交談。原來當年在山海屏一戰時，海格拉斯曾與安琪兒交手過並且放她一馬，因為他認為安琪兒的心地應該不壞，想勸她不要再助紂為虐了。不料安琪兒卻乘機對海格拉斯施展迷心術，只要海格拉斯聽到「醒醒吧！」便會聽從安琪兒的話，如果聽到「愛………你」則會解除迷心術。被法術所控制的海格拉斯不但鬆開了安琪兒的繩索，還走出門外打了如娜一耳光，此時正巧從外面回來的桑尼立刻上前將海格拉斯架開，不過不管桑尼怎麼打海格拉斯，仍然無法解除迷心術。無計可施的桑尼不禁嘆氣道：「海格拉斯……… “唉！你” ………」竟誤打誤撞地將海格拉斯的迷心術解開了。見到自己闖下大禍的海格拉斯便執意要將反抗軍指揮官的職務交讓給桑尼，桑尼拗







不過他的決心，也就只好答應了。

回到總部之後，海格拉斯告訴桑尼村長的確被抓到天空之城來了，不過不在水之神域中，所以他猜想村長應該和國王與皇后一樣是被關在皇城之中。海格拉斯要桑尼通過魔岩幻城到魔玄洞打敗魔怪以取得磁之星石，再帶著星石到神宮之門就可打開通往皇城的天梯。而魔岩幻城在之前就已被反抗軍破解，只要跟著記號走就不會迷路了，說完之後海格拉斯便離開了。

在桑尼啓程前往魔岩幻城之前，可別忘了再搜尋總部房間一次，之前開過的寶箱可再獲得新的物品，而之前被他打掉的兩尊石雕像也可再打一次以取得物品，不過更重要的莫過於在會議桌旁可找到降魔戟，拿到後立即裝備。



到水轉迷宮之後，進入旋轉橋機關往右轉，往右邊方向一直進去就會到達魔岩幻城，接著繼續往前走至綠色石塊，右邊方向有精靈要記得去救牠。從綠色石塊往左轉後



可看到紅色石塊。左邊方向有香菇可以補充物品，而右邊則有三個旋轉石門，通過旋轉石門往右邊方向走到底有物品可拿，而往左邊走則可看到淺藍色石塊。從這裡往左前方向走會看到黃色石塊，而在黃色石塊的左邊有精靈，最後往右邊前進就可到達魔玄洞了。



在魔玄洞口有兩隻地陰獸，別忘了利用他們來獲取心之器增加生命值上限。進入魔玄洞後，磁之魔王立刻出現，他位在魔玄洞中央的小島上，



所以一開始戰鬥要立即潛入水中並快速游到小島上，否則會被魔王攻擊。磁之魔王善用雷電之術，每一擊皆有80點的攻擊力，所以得速戰速決。桑尼先利用宇宙之光法術增強攻擊力之後，再以降魔戟攻擊他，三兩下即可輕鬆過關，等打敗魔王之後拿取磁之星石。



取得星石後沿原路走出水轉迷宮並游回金銀島，往金銀島右前方的海溝游去即可到達神宮之門。進入後將磁之星石放入在右側的機關中，便可啓動通往皇城的天梯。



▲ 從淺藍色石塊這裡往左前方的旋轉石門走會看到黃色石塊



▲ 往黃色石塊的右邊走就可到達魔玄洞了



▲ 魔玄洞口有個小島，磁之魔王即出現在此



▲ 到達神宮之門的門口



▲ 桑尼沿著石階走入皇城

第三章 皇城

過關提示

此關的妖魔大多時隱時現，所以要格外小心。最重要的是除了中間部份要打敗一個魔王外，在本章後半段還要連續打敗三個強大的魔王，一定要多多儲檔以免遭到不測。





▲ 桑尼告訴國王地面的情況



▲ 來到安琪兒的房門前



▲ 安琪兒的房裡除有補給品可拿外，也有一隻精靈可以解救



▲ 皇彩花園入口的石雕像可取得補給品



▲ 要特別注意在花園中央忽隱忽現的悲鳴爺爺

完整攻略

桑尼一進入皇城就看到了小胖。原來小胖和翡歐娜見不到桑尼，以為他已經不幸罹難了。當小胖和翡歐娜醒來之後看到化為龐大黑影的黑暗女妖，女妖說她早料到天帝的「太陽之箭」計劃，所以欲利用小胖和翡歐娜作餌。至於所謂的「太陽之箭」計劃，據說是天帝的預言，為破除黑暗女妖統治的一種過程，而其餘的就不清楚了。小胖和翡歐娜被放逐到皇城不久，就在皇彩花園遇到了急欲破解女妖的魔咒的村長。而小胖和翡歐娜曾偷聽黑暗女妖對魔怪說在皇彩花園屯兵處，也就是侍衛營，裡面有著黑暗的祕密。於是村長一行人前往侍衛營，不過沒想到這竟然是黑暗女妖設下的陷阱，在那裡埋伏的風之魔王將他們一行人打散了。這時小胖說因為安琪兒中了自己設下的陷阱而被綁在廣場上，去問她也許可以知道女妖的詭計。在這個房間中有一隻精靈，救了他可以習得新的魔法。



此時看到國王在王座附近來回踱步，原來國王以為整個國家已經滅亡了，桑尼便告訴國王除了天空之城以及水之神域以外地上的陸地仍在。此時國王才知道村長亞柏為何一直安慰他，還說要恢復太陽之國就要破除黑暗女妖的魔咒，原來是要幫他打氣。桑尼接著往二樓安琪兒的房間走去，那裡除有一些補給品之外，還有一隻精靈可學得新的魔法。

接著又跟著小胖往廣場的方向走。皇彩花園入口有兩個石雕像，可打破取得補給品。此外在花園中央有兩個忽隱忽現的悲鳴爺爺，若打死他們可獲得心之器增加生命值。不過得留意斯拉達成蟲的攻擊，由於牠會把人從背後咬住飛到空中，用彈弓又不容易攻擊到，所以最好盡量避開牠們。



到了皇城右後方的廣場，見到安琪兒被綁在中央，其精力也漸漸地被黑暗之星吸走，所以她央求桑尼幫忙解開她，並以告知村長下落為交換條件。正當桑尼猶豫著是否解開時，海格拉斯出現了。海格拉斯要求桑尼再等一等，他想證明一件事。原來海格拉斯發現黑暗女妖所有的爪牙都是魔怪，而唯獨安琪兒卻是人類，這點讓他覺得很疑惑。海格拉斯又提到那天他離開之後在冰火洞遇到黑暗女妖，不過不是她的



對手。那時女妖說：「太陽之子將無人驅動。」而那時在千鈞一髮之際，如娜救了海格拉斯一命，但自己也差點送命，他才知道自己是深愛著如娜的。此時安琪兒忽然開始胡言亂語，一下向黑暗女妖說話，一下又對天帝說話。海格拉斯於是判定安琪兒應是中了黑暗女妖的風之迷霧，安琪兒才會喪失記憶並臣服於她之下。由於要破解風之迷霧需要風之星石，而要獲得風之星石就得先打敗在侍衛營的風之魔王。於是桑尼便來到花園另一邊，見到一尊風之魔王石雕像，從雕像正面一推雕像便出現一個階梯，這裡便是侍衛營的入口，進去前最好先儲存。



風之魔王前進的速度很快又會施展怪風攻擊，要打到他非常不容易，所以最好的方法就是一進去之後站在入口原地不要下階梯，等風之魔王一接近，立即施展天神之怒。由於位於高處，風之魔王的怪風攻擊不到，所以兩三下就可將他搞定。打敗風之魔王後可取得風之星石，在侍衛營中可以取得很多補給品，另外還有一隻精靈。不過最重要的是在房間左側可取得一把桑尼專屬的撼天神戟。



取得風之星石之後桑尼回到安琪兒之處，用風之星石使她恢復神智，不過卻無法將她從黑暗之星解放下來。原來黑暗之星不是一般的繩索，安琪兒建議桑尼可以試試被崁入金剛岩中石中劍。石中劍就在花園正中央，不過不管桑尼用多大的力氣都無法將它拔出，回到安琪兒旁邊後安琪兒告訴桑尼，擁有開山破石之力的達姆被黑暗女妖打成重傷後，將他的神力護腕丟棄在皇城中，利用它應可將石中劍抽出。

於是桑尼往回到皇城中，此時的皇城門口出現兩個忽隱忽現的噗噗族精靈，一定要小心這些精靈的咒語，最好衝進皇城中避免與他們交手。進入皇城後又出現了一群忽隱忽現飄忽不定的魔駭精，由於他們漂浮在空中，要用長戟攻擊十分不易，只能靠彈弓或飛珠神弓來打擊，但攻擊時其他魔駭精會在背後攻擊，每一擊都有30點以上的傷害力，所以一個不小心就很容易掛掉，此處比風之魔王還要難打。要快速有效解決的方法就是再度利用天神之怒，施展一次三隻魔駭精都電得到，打死他們可以獲得夜明珠以及魔法壺等補給生命值與魔法値的高級物品。在階梯的地方可以找到一隻精靈，而神力護腕則是在安琪兒的房間中。戴上護腕回到皇彩花園中央，將石中劍拔出後回到安琪兒旁邊，以劍將黑暗之星斬除救下安琪兒。



回去後桑尼突然發現小胖與海格拉斯不見蹤影，原來是動之魔王來過這裡。桑尼對於黑暗女妖不將俘虜到的敵人全部殺掉感到疑惑，因為這與和她暴虐的性格不相符，而安琪兒解釋這是為了將他們當作餌。原來當黑暗女妖將皇城升



▲ 位於花園另一邊的風之魔王石雕像



▲ 從雕像正面一推雕像便出現一個階梯



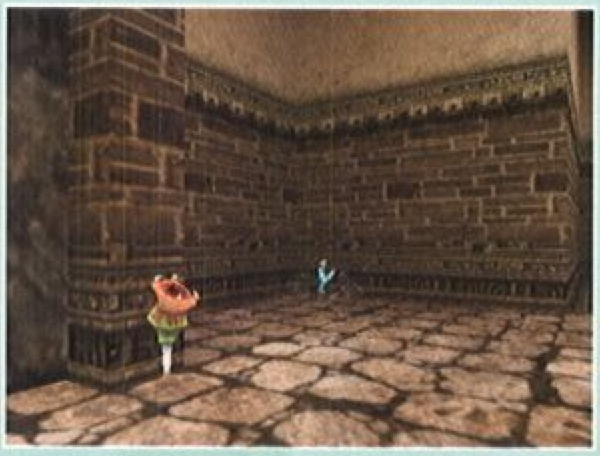
▲ 等風之魔王一靠近立即站在入口施展天神之怒



▲ 風之魔王的怪風攻擊不到桑尼



▲ 獲得風之星石



▲ 轉彎之後在角落也有一隻精靈



▲ 門口有兩尊石雕的蝕之廳



▲ 蝕之魔王的攻擊力很強，所以要小心他的攻擊



▲ 先使用宇宙之光增強攻擊力後再對魔王猛烈攻擊



▲ 門上方的腐蝕液慢慢流下來將門腐蝕掉了

到天空時，天帝十分生氣，但由於天帝只能旁觀世界不便親自干預太陽與黑暗勢力的消長，所以派遣安琪兒擔任使者傳遞消息，並協助尋找太陽之子來執行「太陽之箭」計劃，不料卻被黑暗女妖控制了十幾年。黑暗女妖的目的就是想知道太陽之子到底是誰，不過因為天帝曾預言：「太陽之子來之於天出自於地」，所以亞柏、小胖、翡歐娜以及桑尼都有可能是太陽之子，所以黑暗女妖才會設下陷阱希望可以引出太陽之子陷入埋伏。桑尼認為當務之急就是先救出村長及小胖他們，安琪兒認為他們應是被囚禁在天城之心中，並建議他們兩人分頭進行，她先想辦法與天帝取





得聯絡，而桑尼則進入火之神殿的蝕之神廳中，取得蝕之星石來融化火神殿的門，接著再去熱之場與光之屋消滅魔王取得星石，最後再進入天城之心救人，安琪兒提醒桑尼進入天城之心後一定要取得動之星石，屆時安琪兒會在天城之心與他會合。

桑尼進入皇城中並往右邊那道鎖著的門走去，放上風之星石後門自然會打開。進入蝕之廳先往左邊通道走去可以救到兩隻精靈來增強法術。至於飛天蝙蝠則因為不易攻擊得到，最好快步通過。接著在從入口的右邊通道走去，到達門口有兩個石雕（兩個石雕的補給品等打完魔王後再回頭取得）的蝕之廳。一進去蝕之廳門就自動關上了，必須要打敗蝕之魔王才會再度開啓。在蝕之廳中的地板與地板之間有腐蝕性液體流動著，所以要以跳躍的方式通過。蝕之魔王的攻擊力相當強，要傷害他必須儘速衝到魔王的身邊，然後用長戟展開連續的猛烈攻擊，打敗魔王後可獲得蝕之星石。接著先別急著離開蝕之廳，在房屋四個角落的橡皮筋怪會復活過來，可以將他們打死可以獲得補給品。







走出蝕之廳後來到另一扇門，桑尼將剛剛獲得的蝕之星石放入右邊的機關中，門上方的腐蝕液便會流下將門腐蝕掉。進去後可以來到火神殿。在火神殿的中央有個充滿岩漿的大池子，池子正中央有一個神殿，那裡可以獲得終極防具——金鎧甲，不過要到達那裡得想辦法從池中的石柱跳過去。池中的石柱有的是固定不動的，有的則會上下



浮之魔王



風之魔王



移動，若不慎掉落岩漿池可是會扣不少生命值的。所以在跳之前最好先儲存。而在池邊的火蜥蜴雖然攻擊力不弱，不過只要快速到達牠的身邊然後快速攻擊，還是可以打得牠完全沒有反擊的餘地。





火神殿樓下是熱之場的入口，裡面除有熱之魔王把守外，還有一些噗噗族精靈。熱之魔王空降下之後會立即展開攻擊，建議先使用一次天神之怒，然後快速到達他的身邊，以長戟對他連續猛力攻擊，雖然得打上好幾回，不過只要連續打得他完全沒有回手的機會就不會受到什麼傷害。打死魔王之後地板浮起一個個台階，藉著台階即可到達熱之星石放置之處。房間中亦有不少補給品，另外也別忘了解救屋頂角落的精靈。





接著走出門外往樓上光之屋進去。在門外會先遇到帕契斯魔以及火蜥蜴的阻擾，不過牠們非常容易打死，而且又可獲得補給品。進入光之屋後立即遭受光之魔王的攻擊，他的強力光束攻擊力相當大，一次就有100點以上的傷害力，所以盡量由側邊展開攻擊，最好先使用一次天神之怒或沒有距離限制的冰封之咒，然後趁魔王被封住不得動彈時接近他，再用長戟攻擊即可。打敗他後可獲得光之星石，另外在此房間中的精靈也別忘了救牠。連續消滅三個魔王後回到國王的王座旁，其左邊有一個機關，將光之星石放入之後王座會自動移開，而在後面出現一個通道。



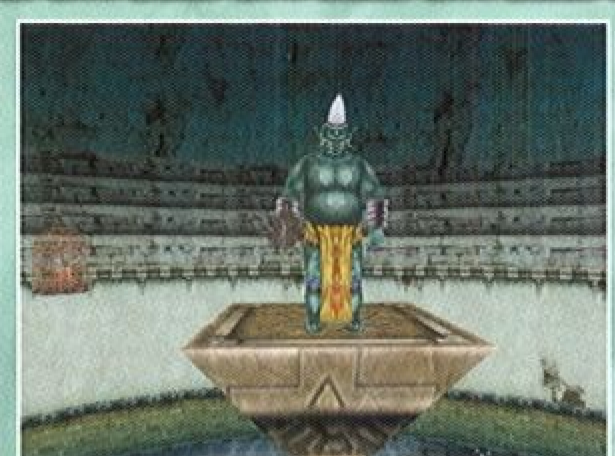
桑尼



▲ 踏上神殿取得金鎧甲



▲ 火蜥蜴雖然攻擊力不弱，但站在牠側邊便可輕易擊倒



▲ 站在空中的熱之魔王緩緩降下



▲ 貼近魔王後再以長戟對他連續猛力攻擊



▲ 以天神之怒將牠電得死死的



▲ 在地底大廳中的肋骨羊怪



▲ 地腐屍的移動很慢，所以很容易攻擊



▲ 魔眼伯特會讓人定住不能動，故要先對牠攻擊為妙



▲ 魔眼伯特的死法也很駭人



▲ 再次出現的悲鳴爺爺

第四章 天城之心

過關提示



本關除了一開始的動之魔王外，最重要的任務便是打擊黑暗女妖。因為與女妖戰鬥時需要大量補給法術及生命值的物品，所以建議多儲存高級的補給品，如魔法壺、生命之泉……等，這樣在最後交戰時才有勝算。

完整攻略

桑尼經過通道後來到一尊雕像前，將熱之星石放入前方的機關後，雕像會被融化並將大門打開。進入大門後即為地底大廳，在這裡除有不少補給品可拿以外，還有兩隻精靈可以提昇法術能力。雖有一隻肋骨羊怪以及幾隻地腐屍在此看守，不過只要你小心地貼近牠們，然後猛烈攻擊，就可以在牠們有能力還擊之前將牠們打敗，藉以獲得補給品或者提高防禦力。

打敗他們之後，沿著旁邊的樓梯往上走，沿著斜坡走到底有個入口通道，在進入通道前先救下精靈。進入之後可看到幾隻魔眼伯特，所採取的戰術也是速戰速決。往前走可來到岸邊走廊，在這裡沿途會出現所有之前出現過，忽隱忽現的魔怪，如噗噗族精靈、魔眼伯特以及悲鳴爺爺．．．等，不過由於你的實力早已增強不少，他們不像之前那麼難打了，只要利用長戟攻擊幾下就可將牠們打死並獲取補給品。



走到底有個向下的樓梯，其右邊還可以看到一個圓形的奇怪裝置。下樓時得特別小心，因為動之魔王正在下面等候桑尼的到來，而且與其他魔王不同的是，他並不會提出任何警告就展開攻擊，所以在你還沒看到魔王時就可能已經被攻擊了。由於待會打擊黑暗女妖時需要大量法術，所以對付動之魔王最好的方式就是先使用一次天神之怒將他慘電，然後快速貼近他作猛烈攻擊。你也可以先使用一次宇宙之光增強攻擊力之後再來攻擊，這樣每一擊都可達100點以上，便可加快速度終結他。不過建議在此補給法力時都只使用綠水晶就好，留下具有較強補給能力的紫水晶以及魔法壺，等對付黑暗女妖時再使用。



海格拉斯



解決動之魔王之後取得動之星石。此時安琪兒出現了，原來她已與天帝取得聯繫，不過詳細情況要先救了國王等一行



黑暗女神

人再說。於是桑尼將動之星石放入在對面角落的機關中，囚房的門也因而打開了。桑尼進入囚房中，看到國王、皇后、翡歐娜、小胖、如娜、海格拉斯，以及桑尼苦苦尋找的村長亞柏都在這裡。不過皇后因為遭受喪子之痛而顯得精神恍惚，亞柏一直自責護主不力才造成這個悲劇，而翡歐娜則認為這都是白雲之國國王受到黑暗女妖蠱惑的結果。



亞柏說當時凱恩斯見陽光乍現，表示預言即將實現，便找他一同去尋找太陽之子，準備要將陽光之箭插入黑暗之心，不過當亞柏去找翡歐娜說明此事時，翡歐娜卻不相信失蹤多時的凱恩斯又回來了，跟亞柏大吵一架還將他趕出來。亞柏還說當時凱恩斯猜測因為桑尼是在龍捲風不久後順著河流飄來的，照其方向來看應該是從皇城的方向飄來的沒錯。



村長亞柏感嘆地表示原本已與凱恩斯約好了，不過卻因為與翡歐娜大吵一架所以遲到了。此時安琪兒突然開口說：凱恩斯已經死了！原來當時凱恩斯遇上黑暗女妖，不幸喪生在她手下，而且要不是因為亞柏與翡歐娜吵架的關係，亞柏也難逃一死。翡歐娜得知愛人已死的消息，不禁傷心欲絕地哭喊著，她不但失去了心愛的孩子也失去了心愛的愛人。安琪兒見狀便問翡歐娜當年是否因為為了搶救一個墜落的女嬰，而放開自己的孩子．海兒的手，去接住女嬰並將她拋上天空之城？原來那女嬰就是如娜，而海格拉斯就是她的孩子．海兒！





小胖

安琪兒繼續說，天帝只能旁觀世界，雖對黑暗女妖感到十分憤怒卻不能介入，所以祂依據「道」、「理」做成太陽之箭的預言。此時安琪兒要求國王施展可以確認皇室血脈的光之源法術，而施展之後，法術竟化為兩束光源，分別指向如娜以及桑尼，原來他們正是國王的龍鳳雙子！

正當眾人沈浸在重逢的喜悅之時，黑暗女妖出現了，並在囚房外等桑尼出來送死，而桑尼也做好打敗黑暗女妖的必勝決心。在囚房中有一些補給品可以拿，另外還有最後的兩隻精靈關在不同



▲ 在這個位置就開始受到動之魔王的突襲



▲ 先用星之守護防禦魔王的攻擊



▲ 對動之魔王猛力攻擊



▲ 安琪兒帶來天帝的喜訊



▲ 囚房的門打開了



▲ 所有人馬全數齊聚一堂



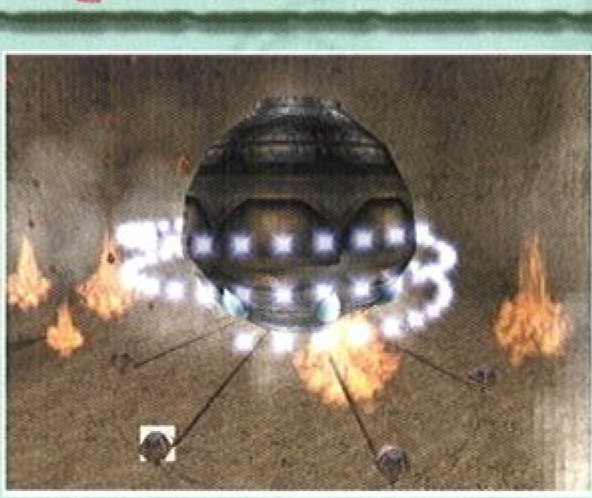
▲ 皇后遭受喪子之痛而精神恍惚



▲ 國王施展的光之源法術，竟化為兩束光源



▲ 黑暗女妖跌入動力爐發出萬束光芒



▲ 當七顆星石全放上去之後動力爐發出火光

角落。在囚房內時，先利用較小的物品將生命值以及法術值補至最滿，並將法術先停留在星之守護的位置（先不要使用）。

黑暗女妖有兩種法術，一種一次會發射兩發，不過此法術會追蹤





桑尼，所以不論如何桑尼閃躲都會被擊中，而且一次兩發就扣掉500點生命值，而另一種一次發射三發，每一發皆有95點的傷害力，不過不會追蹤。等桑尼一走出囚房大門，立刻施展星之守護法術，因為一開始黑暗女妖就施展會追蹤攻擊的法術，之後立刻衝向前，然後以霸龍珠加上飛珠神弓打擊女妖。打個3～4下左右就要隨時注意星之守護的防護力是否已經沒有了，同時亦得留意法術值的量還夠不夠，如果發現不夠時，先施展星之守護以保護自己的生命值，然後趕緊用魔法壺、





生命之泉、夜明珠．．．等較高級的補給品來補充法術與生命值。也可以使用高級的魔法如祝融之火，一次有100點的攻擊力，不過因為其消耗的法術較多，倒不如使用消耗較少又可以有防護力的星之守護，以霸龍珠慢慢將她打死較安全。

在歷盡千辛萬苦之後，終於將邪惡的黑暗女妖擊斃，此時黑暗女妖湧出大量鮮血跌入動力爐中，動力爐發出萬束光芒，她的魂魄在地面化成好幾個小旋風在地面遊走，最後終於撒手西歸！

此時安琪兒出現，並要桑尼將收集到的浮、磁、風、蝕、光、熱、動七顆星石依序放入動力爐的各機關中，就可以將皇城降到地面了。當第七顆星石放上去之



後，動力爐發出火光，而皇城緩緩降落地面，桑尼的漫長旅程也終於劃下完美的句點，整個大地又重回光明的懷抱！







異塵餘生 鋼鐵兄弟會

任務過關提示（下）

第11關 Osceolla

任務難度：中等

任務簡報：我們終於確定了超級突變人首領的身份，如你所知，這位自稱為Gammorin的傢伙極有可能是以前效力於兄弟會的Latham聖騎士。他曾經是空中護衛隊裡最優秀的戰士，大家本來以為他已經陣亡，沒想到沈寂多年後他居然換了個身份再次出現。直至今日兄弟會內部仍在使用的很多章程條例就出自Latham之手，這解釋了為何突變人對我方的一切瞭如指掌。原本我們以為突變人是從囚禁的Barnaky將軍口中套出我方的配置，現在才知道原來Gammorin才是始作俑者。你必須不計代價幹掉Gammorin，並盡可能救出Barnaky將軍。有情報表明他就被關押在Gammorin身邊。

任務目標：殺死Gammorin



圖表索引
肉搏武器：P341.P343.P347.P350.P351.P354、車輛：P345、
炸彈類：P354.P356.P357、護甲：P359.P362、機槍：P364.P365

關卡一開始我們位在地圖的最下方，右邊就有兩個木箱可以拿到急救物品和雷管。用狙擊或潛行襲擊的方式先清掉1旁的三個變種人，屋內的書架有物品可以拿取。繼續往左上的A處建築推進，守在門口的變種人一看到你就會立刻把房間的燈光關掉，潛行做掉他後用重武器就可以轟掉屋內那兩個拿鐵棍的傢伙，屋內的木箱有不少彈藥。屋外會有兩個巡邏的突變人，一個是榴彈兵，讓隊員用埋伏的方式把他們一一引過來解決掉。

接下來的目標是在B處巡邏的三個變種人，其中一個是手榴彈兵，帶著所有人回到起始點，先在下方排好陣勢，然後把該處的突變人一個個引過來狙擊掉。繼續清掉2處的三個變種人，瞄準狙擊這些變種人的眼睛可得到不錯的效果。這裡有一個樓梯可以直接通入敵方基地內，但該處卻是重兵雲集之地，貿然闖進去只有死路一條，只好再想辦法找別的入口進入。



▲5處慢慢的全部是地雷



▲與平台上的狙擊手搏鬥



▶在B處巡邏的三名突變人

▼從遠處狙擊2處入口的突變人





▼A處屋內有三個突變人

繞過4處戒備森嚴的大門繼續往上走到C處，這裡會看到一個發瘋的男人，原來他是Gammorin以前的手下。飛船旁邊的三個木箱都是補血針。往左上走會來到5處的地雷區，用手榴彈來一一引爆(同樣的方式也可以用來應付I處的地雷區)。繼續往上走進D處的垃圾場會有兩個突變人，殺死他們後可拿到左上方木箱裡的急救包。注意E處平台上的兩個狙擊手，唯一能清掉這兩個狙擊手的方法只有派兩名角色一起上去，利用攻擊力強的連發散彈槍在近距離同時開火，才有機會一口氣幹掉兩個人。



▲發瘋的男人Roshambo

F處的入口是攻進中央陣地最好的選擇，派一位隊員潛行進去，可以神不知鬼不覺的幹掉入口旁邊睡覺的突變人。繼續匍匐到入口右下平台上的沙包前，突然起身幹掉沙包後的突變人。再利用沙包的掩護清掉右邊G處橋上的兩個突變人，7處上方平台上的三個變種人可以在遠距離利用狙擊槍打掉。在攻堅時盡可能射擊附近所有的物件包括儲油槽、油桶等等，有時也會對附近的敵人造成重大的傷害。H處屋內總共有三個變種人，先派人埋伏在門外，然後一一把這些變種人引出來狙殺，同樣3、4、6處的突變人也可藉由平台上的優勢遠距離來狙擊。如此一來就可以把這一層所有的變種人都清光了。清光後記得拿取H處屋內書架上的物品。



▲潛行進F處的入口

接下來我們終於可以進入地下室了，6、7號兩個入口都可以進入地下室，建議由7號進入。下樓梯後往右上走進電動門，左上角的書架可以拿到彈藥。繼續往右上走穿過一個房間後會看到身已經死掉的兩個突變人，原來剛剛上一層油槽的爆炸也引爆了這層的油槽。假如你發現這些油槽沒有爆炸的話就從房間外丟一顆手榴彈進去引爆。繼續往右下走會遇到受了重傷的突變人Toccomatta，他居然把你當成Gamm-orin並向你報告，原來他被派去押送Barnaky將軍，途中卻遭遇不明怪物的襲擊，那恐怖的怪物刀槍不入，一隻就幹掉了他們整隊人馬。話一說完Toccomatta就嚥了氣，從他身上可以搜出將軍寫給妻子的信件。這個房間裡也有架子可以找到東西。



▲盡可能打爆油槽



▲從平台上狙擊6處的突變人



▶爆炸後的油桶與突變人屍體

下一個房間裡會有大量的敵人武力聚集，所以你必須先在這個房間面對左下的門佈署一個袋狀陣型，然後



◀Toccomatta臨死前的遺言透漏機械人的存在

▼在外面佈署陣型迎戰突變人



派一個隊員進去引敵人出來，至少會有兩名突變人衝出來送死。接著你派擲彈兵靠著下方邊牆進入門口，左上就埋伏一個拿火燄槍的傢伙，利用手榴彈送他上西天，再清掉左邊吧台後方的變種人。

Gammorin就在左上方的房間內，手上的Tommy Gun攻擊力十分驚人，且幾乎百發百中，因此最好的方式是先從門外清掉他旁邊的突變人，然後派幾名隊員匍匐潛行進入房內躲在木箱後面，一口氣讓全部隊員站起來使用強力的近距離武器一起攻擊，才有機會一次就把他幹掉。Gammorin臨死之前還一直忿恨不已，吶喊著自己怎麼會被這些他盡力要拯救的人打敗。而且他還警告不死的敵人即將大開殺誡，直到所有的生物被消滅為止。從旁邊的木箱取得Briefcase便大功告成。這個房間有一個十分隱密的影帶，位於餐桌的左邊，被左下角的牆擋住，剛好在椅子的左下方，必須很小心的移動游標才找的到。這卷影帶記錄了聖騎士Latham的日誌，找的到的話過關時將會增加近1300點的經驗值。

▼死不瞑目的Gammorin



後勤補給

在消滅掉首領後，群龍無首的突變人果然分崩離析，有些為了奪取領導權陷入內戰，有些則加入了鋼鐵兄弟會。大夥兒回到基地後Dekker將軍再次下令搬遷到第二個基地Delta，到新兵中心可以開始招募突變人。除非你已經更新成V1.25以上的版本，否則千萬不要把你的APC開到Delta基地，由於遊戲的臭蟲，APC開入Delta後會開不出來。Delta左下方可以跟Kerr技工交易或賭博，到簡報室聽取Dekker將軍的簡報後往下一關進發。

第12關 Junction City

任務難度：中等

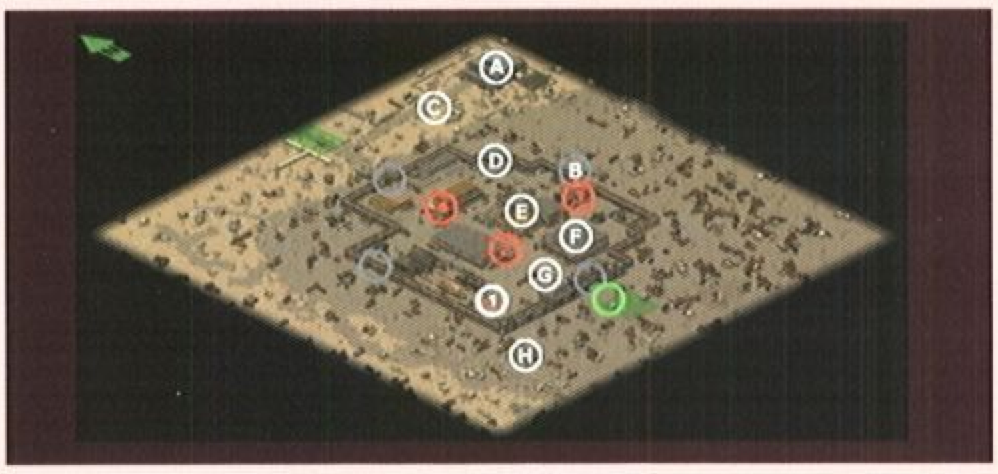
任務簡報：你的下一個目標是Junction鎮，該鎮一直拒絕與兄弟會結盟，最近的一次戰鬥中他們出乎意料地擊敗了機器人的進攻，這更助長了他們的氣勢。長老們對於這個缺乏重武裝的城鎮為何能成功擊退不死的機器人感到十分迷惑，要你前往該處調查真正的原因，並收集被該鎮所摧毀的機械人殘骸。此外掠奪者一族正狂熱的搜尋機器人零件，他們很可能會對鎮上的安全構成威脅，你可以試著與鎮長達成協議，用機械人的零件來交換鎮上的安全。

此外，兄弟會的首席技工Cooter最近在拆除車輛上被裝設的陷阱時慘烈犧牲，情報指出Junction鎮上的技師可以接任這個職務，試著找到技師並說服她加入兄弟會的行列。

任務目標：1. 取回機械人的零件

2. 對付營地裡的掠奪者

本關的掠奪者都集中在A處，雖然佔地不大，但數量卻頗為驚人。而且拿的都是不錯的武器，最重要的是假如你沒先攻下這裡而先拿到兩個機械人零件的話，掠奪者會開始攻進鎮內並殺了鎮長，因此最好在初期先攻下這個地方，再慢慢的去收集機械人零件。當然你也可以在北邊的城門上方先佈署好所有的隊員與地雷，再派一個隊員收集兩個零件，接下來讓隊員



用狙擊來福槍打掉陸續進攻的掠奪者，但請確定你有足夠的火力可以擋住如潮水般來襲的掠奪者。

我方一開始會出現在城鎮的右下方，先把部隊帶到4處與鎮長談話，他表示假如我們能幫他趕走掠奪者，就可以給我們一個機械人零件。於是我們直接往A處進軍，最好能從B處城門出去，從右下偷襲掠奪者，一路打回A處，並陸續往C處推進。，大部分的掠奪者都是拿一些能量武器、復仇者機槍與榴彈槍，最討厭的是他們會不斷的使用補血針，除非一起攻擊，否則要一次擊斃他們並不容易，還好他們的武器射程都不會很遠，讓我方狙擊手慢慢推進，並小心牆角冒出的敵人，一定可以把C處的掠奪者清的一乾二淨。小心C處與A處周圍的地雷，陷阱技能夠的話不妨把地雷全都拆回去賣。假如你覺得還是很困難的話，不妨爬到鎮上的邊牆，由此居高臨下狙擊敵人，可以先殺掉不少的掠奪者。

圖表索引
肉博武器：P341.P343.P347.P350.P351.P354、車輛：P345、
炸彈類：P354.P356.P357、護甲：P359.P362、機槍：P364.P365





◀鎮長要我們幫忙除掉掠奪者

▼C處會有一場慘烈的戰役

A處的頂樓有一排狙擊手，所以靠近的時候要慢慢推進，跟他們比準度，直到一一射下他們為止。在一樓有不少匪徒，但從後方窗戶潛行過去可以偷偷放好幾槍。清光左半部的掠奪者後先解除中央門上陷阱，門的鑰匙在屋外一位死掉的市民身上，讓一群隊員拿著連發散彈槍，衝進去後開始屠殺。一路屠殺到二樓，直到清光所有的掠奪者為止。回到一樓在工作桌上可以拿取到一個機械人零件。



▼拿取工作桌上的機械人零件

◀小心屋頂上的狙擊手

回城裡找鎮長，他會把第二個零件給你。和隔壁的市長秘書Anna談談可以打聽到其他幾塊零件的下落。在他後方的書架可以找到三本書，另一個房間的書架上有急救箱，而樓上的書架上也有一些東西。繼續來到上方D處的書架拿取毒品。然後往右下走到E處的建築，一樓的兩個書架都有物品，二樓有一個書架有書，書架旁邊還有一個木箱，必須要開鎖技能較高的才打的開。







▲小心匪窩附近的地雷

◀鎮長助理會透漏其他的零件所在





▲這個箱子必須用開鎖技能打開

◀不要漏掉這兩個冰箱

F處一樓的兩個冰箱與書架也有物品可以拿取，二樓會有一頭牛向你攻擊，殺死後可以在牛身上找到電擊棒，旁邊的書架也有食品，內側房間的木箱則有彈藥。來到3處的屋內老闆Juan手中也有一塊零件，將它買下或偷走，老闆還跟你說他的朋友Hank也有一個零件。





▶二樓上不怕死的牛隻

▼像Juan買手上的零件

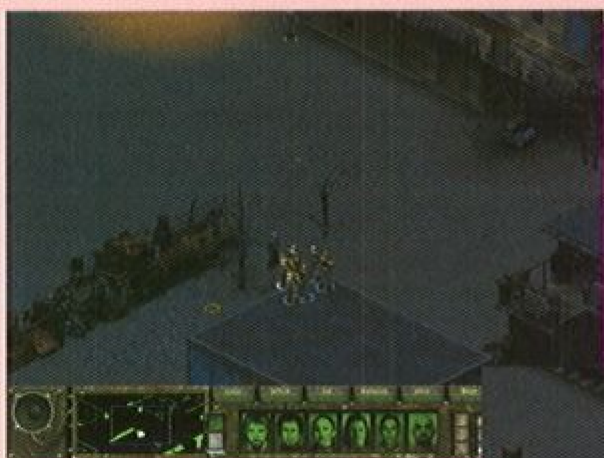
繼續往上走到2處左邊的建築物，一樓有一個脾氣暴躁，滿嘴髒話的老闆Angry Rick，他對兄弟會十分反感，雖然手邊有一個機械人零件卻不肯賣，只肯跟你對賭，跟他說三次話後他終於肯把零件給你了，離開時記得拿取二樓的科學書。如此一來四個零件都已經到手，別忘了還要找當地的一位女技工。

繼續往右走在G處會遇到一個騙子Chuck，他會賣你一個假的機械人零件，可以不用理他，不過他身上的書倒是值得一買。來到1處可以找到技師Casey Barrett，她雖然也想加入兄弟會，但父親卻在掠奪者的攻擊中受傷，派隊伍中的醫務兵治療她父親後就可以讓她加入兄弟會完成最後的任



▲與脾氣暴躁的Angry Rick進行交涉

務。假如你走出右下角的城門會遇到一些掠奪者，清光該處的掠奪者後在H處找到死掉的Hank和他的老婆Martha，原來掠奪者為搶走Hank身上的機械人零件並將他殺了，我們剛剛在北方掠奪者營地裡找到的零件就是Hank的。於是你在拿取地上的離子步槍與書架裡的彈藥後便離開該處，帶著滿滿的戰利品回基地去。



▼幫女技師治療父親

▼不要被這個騙子騙了



▼H處的掠奪者偷走Hank的零件

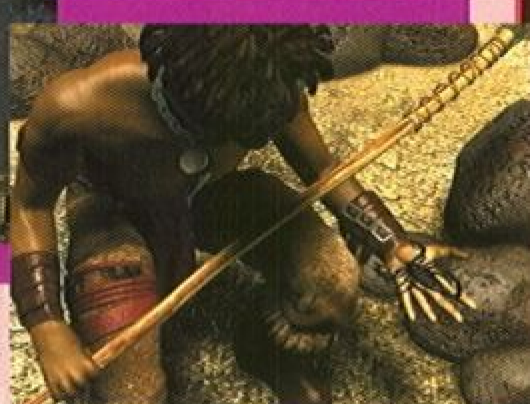


▼這裡就是逃生系統的入口



▼小心地道裡的巨鼠





註：在地圖上的最左邊角落會有一個通往地下的樓梯，下去後會有一條很長的地下道，兩旁有不少房間，地下道裡有幾隻巨鼠，殺光牠們後可以在這裡撿到不少東西，絕對足夠把你的行李撐爆。這個地下通道會一直通到鎮裡面，似乎是鎮上的逃生系統，千萬不要小看通道裡的巨鼠，否則你可能會付出慘痛的代價。

後勤補給

回基地後會看到剛加入兄弟會，興奮不已的技師Casey，基地裡已經開始販賣坦克用的火炮以及電漿手槍。到簡報室找將軍，他會再次給你兩個任務。為了劇情的連貫性，建議先從Great Bend開始。找一個精通開鎖的夥伴，並多帶一些能源性武器，地雷越多越好，下一關你會很需要用到它。

肉博武器 HandToHand

武器型號：Sappers
武器類別：徒手武器

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	6-8	1
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性		1	

武器型號：Punch Gun
武器類別：徒手武器

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	12-22	1
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性		1	

武器型號：Punch Dagger
武器類別：徒手武器

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	7-16	1
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性		1	

武器型號：Power Fist
武器類別：徒手武器

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	14-26	1
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性		1	

武器型號：Unoact Gloves
武器類別：徒手武器

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	10-18	1
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性		1	

武器型號：Shredders
武器類別：徒手武器

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	5-8	1
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性		1	

武器型號：Brass Knuckles
武器類別：徒手武器

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	4-7	1
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性		1	

武器型號：Thuowing Knife
武器類別：徒手武器

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	5-8	1
類型2	3	5-8	16
所需最低力量(St)屬性		1	

武器型號：Rock
武器類別：徒手武器

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	3-6	15
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性		1	

圖表索引
肉博武器：P341.P343.P347.P350.P351.P354、車輛：P345、
炸彈類：P354.P356.P357、護甲：P359.P362、機槍：P364.P365

第13關 Great Bend

任務難度：困難

任務簡報：是時候點燃與機械人的戰火了，情報顯示上次襲擊樞紐鎮的機器人來自於一座戰前的工業重鎮－Great Bend。當我們的情報人員接近該陣地時，發現機械人的蹤跡都發源於這些已經燒毀的工廠，從遠處可以隱約看見工廠的燈光，看來這些老舊的發電廠現在又重新開始運作了。長老們認為這裡正被改建成機械人的製造工廠。
你必須立刻帶著小隊前往Great Bend，假如這裡真的是機械人的發源處，我們必須立刻摧毀這個機器人的大本營並切斷電源，就算情報有誤，你也必須搜尋並摧毀該地區的所有機器人。
任務目標：找到並摧毀所有的機械人

這一關開始遭遇難纏的機械人，機械怪物的HP又高，裝甲又厚，更不用說手上的兵器了。尤其要小心肉博型的機械人，絕對不要跟他單挑，利用大型槍械與能量武器集體狙殺之，否則你會發覺跟這些機械人比起來，先前的死爪根本是小巫見大巫。

一開始往右走，先和躲在車子後方的Jake交談幾次，原來這些機械人兩週前突然冒了出來，殺死當地所有的生物，該地的殘存的居民都躲到地下，準備找機會逃出去。先不要貿然跑出去，外面可有好幾個機械人虎視眈眈，讓我方所有隊員在出發點對著右邊的入口擺好陣型，派一位隊員把外面肉博型的機械人引過來摧毀掉，再慢慢的匍匐到左方A處的平台，利用狙擊與突擊的方式清光右邊的機械人陣地。在Jake附近會發現第二關救出的Ripley屍體，在她身上可以找到好幾本書。

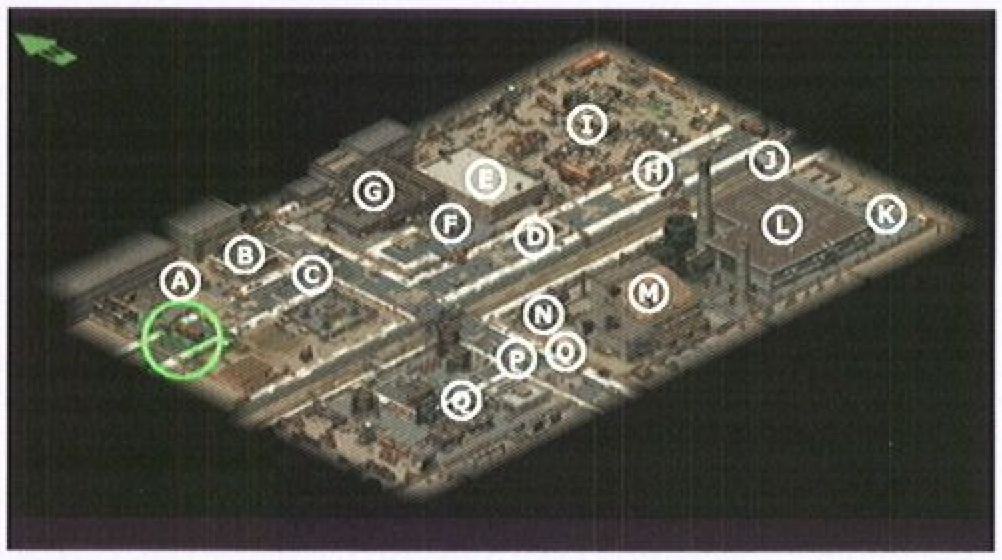


▲要先佈好陣型再把機械人引過來

在B處的屋子裡切換開關會啓動C處的閘門，小心外面兩個巡守的機械人，善用Sunbeam Laser Rifle可以在很遠的地方狙擊到他們。出閘門後在D處也會有兩個機械人，先讓我方隊員佈署下在方街道的廢車旁邊，派一個狙擊手將他們一起引過來。上方內側的牆上也會有一個機械人巡守，只要不要離牆太近的話隔著牆就可以把他打發掉。



▲隔著牆打掉裡面的保全機械人



接下來是E處建築裡兩個最難纏的Security Bot，這種機械人的射程超遠，威力也超強，除了全體衝進去硬拼或把他引出來外沒有其他比較好的辦法，只要損傷不要太離譜的話都還在可以接受的範圍。上二樓去會有一個鎖住的門，打的開的話裡面的屍體與架子上都有不少好東西。

繼續來到F處的小屋，打開上鎖的門進去後會看到Mike，他對兄弟會沒有好感，多跟他談幾次後才知道原來他妹妹Emma由於與一個匪幫成員談戀愛，兄弟會在抓到他們後把他們送進了勞改營，讓他妹妹在受盡兩個月的折磨後死去。在Mike旁邊的木箱裡有酸液罐與科學書，這些酸液罐可以裝在Supper Soaker上，在Canadian Invasion這個特殊事件可以會拿到這把唯一的武器。此外這房間內有一個樓梯可以通到右邊的壕溝。



▲Mike對我方沒有好感

▼從二樓可以狙擊到垃圾場的機械人



再來把隊伍帶到G處的右下方，裡面會有兩隻Load Lifter的近身型機械人與一隻Security Bot，只要隔著窗子就可以輕鬆解決卡在那兒的舉重機械人，不然就得佈署地雷與袋狀陣型來處理，千萬不要被他們衝過來，否則再多條命也不夠死，然後用雷射來福槍狙擊掉遠處的Security Bot，到二樓的屍體會搜尋到書籍，旁邊的櫃子也有手榴彈可以拿取。從二樓可以很安全的狙擊到上方的機械人，先從這裡打掉等一下會省很多事。

回大路後往右上走到H處會看到趴在床上的妓女Gloria，但被垃圾擋住過不去，只好摧毀左邊的障礙



▲藉著障礙物的掩護清光垃圾場的機械人

物，繞近I處的廢料廠。這裡面的機械人雖然不少，但由於有不少掩蔽物，要闖過去應該不難。左上方的牆邊冰箱裡有超級補血針，右邊的木箱也有物品可以拿取。過去後可以找妓女交易或賭博，多跟她交談幾次，她會一直吹噓她的床上功夫有多厲害。

往右上走從J處繞近敵人的工廠後方，K處會有四個變種人等著你，藉由障礙物的掩護從遠距離解決掉他們。沿著右下邊緣繞到L工廠的前方，裡面會有三部HP高達320的Load Lifter，M處也會有兩部。只要你一現身他們就會衝過來。不過不用太煩惱，這裡有很多管線限制住地形，你可以先藉由地形的掩護打掉一部Load Lifter，其他的Lifter就會卡住過不來，於是你大可用最爛的武器慢慢把這五台肉博型的機械人打爆。之後進去工廠L撿骨並拿取櫃子裡的二型環境盔甲，再讓所有人一起往左下推進。

在N處會有一個不堪一擊的和平機械人，打爆他後用外面的開關開啓O處的閘門。P處會有三個機械人守著，清掉後進入Q處，裡面的Load Lifter與格鬥型機械人會慢慢走過來，把他們帶到剛剛L工廠旁讓他們卡住，就可以毫不費力的解決他們。之後基地會通知你任務完成，你會獲得將近五萬點的經驗值。在你臨走之前，派一位隊員到地圖中間壕溝的中段，這裡會有一具被炸的希巴爛的掠奪者屍體，拿取他身上的Bren Gun，Q處的市民屍體也會有毒品。在R處有一個開關可以控制廢物處理器的升降，假如你衝的到這裡的話也可以打開開關，不費任何力氣摧毀Q處的這兩個肉博型機械人。最後帶所有的隊員到出口處過關。



▲切換開關開啓下方的閘門

後勤補給

從你在此處所收集的資料看來，這裡的機械人曾經受到其他機械人的控制，看來在脫離控制後他們仍然能獨立運作，假如有領導的機械人在管理的話或許他們的行動將會更有效率。回到基地後會有一件Power Armor，實在有夠貴，但他可以加三點力量屬性，而且防禦力相當高。錢夠的話不妨考慮看看。

下一關沒有任何機械人，不要帶太多能量型武器，最好能帶著具有賭博與偷竊技能的隊員。

肉博武器 HandToHand



武器型號：Club			
武器類別：肉博型武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
揮掃	5	7-17	2
戳刺	4	7-17	2
所需最低力量(St)屬性	4		



武器型號：Cattle Prod					
武器類別：肉博型武器					
使用方式	消耗行動點數		傷害力	攻擊距離	
揮掃	4		14-22	1	
戳刺	4		5-8	1	
彈藥種類	SEC	裝彈數	10	所需最低力量(St)屬性	3



武器型號：Rusty Old Monkey Wrench			
武器類別：肉博型武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
揮掃	4	10-20	1
N/A	–	–	–
所需最低力量(St)屬性	5		



武器型號：Shiv			
武器類別：刀子			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
揮掃	3	3-7	1
戳刺	4	4-8	1
所需最低力量(St)屬性	1		



武器型號：Knife			
武器類別：刀子			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
揮掃	3	3-13	1
戳刺	4	3-16	1
所需最低力量(St)屬性	1		



武器型號：Combat Knife			
武器類別：刀子			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
揮掃	3	8-16	1
戳刺	4	9-20	1
所需最低力量(St)屬性	1		



武器型號：Scalpel			
武器類別：刀子			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
揮掃	4	4-11	1
戳刺	5	4-13	1
所需最低力量(St)屬性	1		



武器型號：Ripper					
武器類別：刀子					
使用方式	消耗行動點數		傷害力	攻擊距離	
揮掃	4		17-24	1	
N/A	–		–	–	
彈藥種類	SEC	裝彈數	30	所需最低力量(St)屬性	4



武器型號：Cleaver			
武器類別：刀子			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
揮掃	4	8-16	1
N/A	–	–	–
所需最低力量(St)屬性	4		

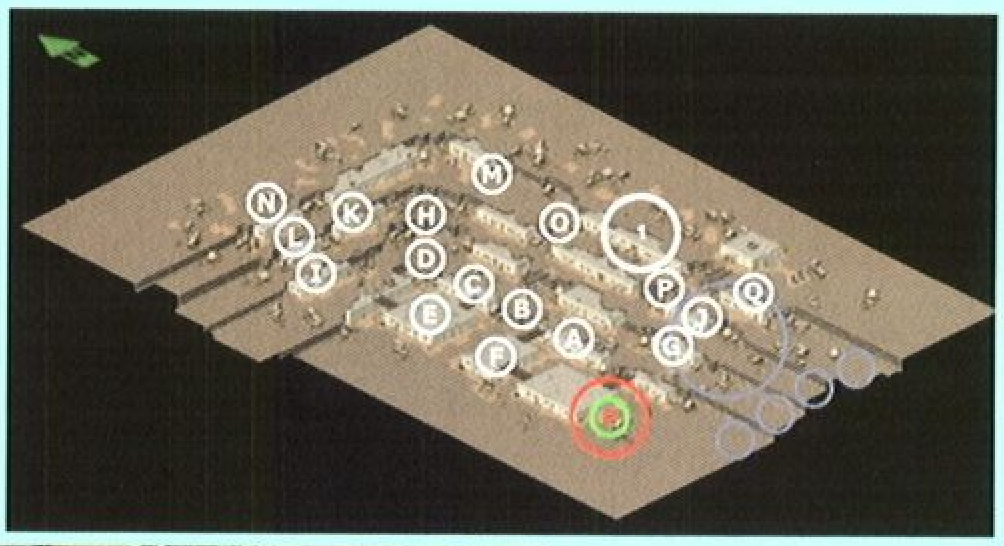
圖表索引
肉博武器：P341.P343.P347.P350.P351.P354、車輛：P345、
炸彈類：P354.P356.P357、護甲：P359.P362、機槍：P364.P365

第14關 Coldwater

任務難度：簡單

任務簡報：記得我們曾經在此與獸人戰鬥過的Quincy城嗎，這個忠實的盟鎮竟然發生了叛亂事件。根據市長的報告，一群無賴在對我們駐紮的弟兄門下毒後，盜走了補給車上的軍用品，尤其其中的幾件能量盔甲更是兄弟會所無法承受的損失。幸好我們在Coldwater追蹤到這些匪徒，他們正藉著這些裝備危害鄉里。你必須前往Coldwater剿滅這些匪徒，找回盔甲並交還給Auditor將軍，他將會在該處與你們會合。

任務目標：把遺失的裝備交還給Auditor將軍



在經過機械人的洗禮後，相信對付這些匪徒對你來說應該不是什麼大問題。事實上你可以考慮先進行本關再到Great Bend對抗機械人，如此一來不但等級大幅提昇，且有了能量盔甲的助陣，打起機械人來難易度會低上許多。

在起始點右邊2處就會看到Auditor將軍，他會在這裡等你拿盔甲回來，並且要你殺光這些盜匪，一個活口都不要留。先來到A處的市場，這裡有賣不少日常用品與槍枝彈藥，其中一人會賣槍枝雜誌。你可以把這些物品都偷光，但偷錢時會特別容易被抓到，因此建議你可以先把錢換過來，再把所有的東西都偷回來。接下來往左上走到B處的教堂，這裡會看到神父Donald站在祭壇前面，爬進聖壇下方會有一個祕密通道，裡面有一個冰箱裝滿了武器。



▶這個市場可以偷到不少好東西

在C處會先遇到兩個匪徒躲在沙包陣地後面，往D處走會看到一個在賭小蟑螂賽跑的賭場，旁邊是賭場的主人Don Vinchenzo，也是這裡黑社會的老大。多跟他聊幾次，得知竊取盔甲的主謀是Guldo，他還要我們幫他除掉Ma Baker，這個女人欠了他不少錢，但現在卻仗著這群匪幫的勢力賴帳，除掉後他會給我們適當的報酬。



▼掠倒沙包陣地後的匪徒才能上去第二層



往回走到E處的吧台可以跟酒保交易物品，F處的商店則可以購買不少武器與科學書。當然這些都是具有偷竊技能隊員的肥羊。

▶這個酒保可以跟他交易物品

接下來往二樓前進，樓梯口在C處的沙包陣地旁。上去後先對著左上方的門佈成袋狀陣型，利用狙擊將將左上方賭場入口處的三名匪徒引過來殺掉，小心其中一個榴彈手。往右下走到吧台跟Simon Dudley談話，他請我們去救他姊姊Adele，一個冒充兄弟會的傢伙綁走了她。跟著Simon來到右下的房間，先把掃射模式切掉以免誤傷Adele，然後開門進到右上方的房間裡幹掉正意圖非禮的匪徒，救出人質後和Simon談話可以獲得一些報酬。



▲上樓梯後馬上會面對左上方的三名匪徒

繼續往右下走到G處，裡面會有三個匪徒，其中兩個是擲彈手，利用重火力殺光他們，並拿取房裡木箱的武器。H處的賭場都是賭徒，吧台後方的酒保可以跟你交易，每個賭桌都會有紅衣服的莊家，許多莊家身上都有錢，你可以跟他們對賭或偷光他們的錢。賭場的另一側出口則埋伏著兩個匪徒，幹掉後往左下走到I處房間內也會有一個匪徒背對著你，打死後可以搜尋他身後兩個木箱的武器。另一個鎖住的房間書架有物品可以拿取。



▲衝進房間救出Simon差點被非禮的姊姊



▲賭場外會埋伏著兩個匪徒

掃清了第二層後回到樓梯口繼續往上一層走，往右轉會看到Ma Baker，你可以一直餵她毒品殺了她而不用與其他人為敵，不過最好不要這麼做，因為她是兄弟會派來臥底的。不過至少也要偷光她身上的東西再走。從右下方入口進去清掉J處的三名匪徒。然後回到樓梯口往左上方走，幹掉三個巡邏的匪徒，繼續往左一路走到K處清光駐守在沙包陣地的三名匪徒，小心左邊那個拿火箭筒的傢伙，拿取L處房裡的手榴彈後直接上第四層。

上去後先對著右上方的入口佈成袋狀陣型，然後把右上走廊的三名守衛引過來，其中一名拿火燄槍的身上就穿著能量盔甲。剝下來後往左下用狙擊槍殺掉沙包後的那傢伙，可以在M處找到醫藥書。往右上走繞出屋子可以看到安裝地雷不慎被炸死的匪徒，之後在N處的木箱前解除地雷後可以拾取物品，繼續往右下走時小心上方狙擊的敵人，左右兩邊各會有一個，而O處地上則有一堆地雷，小心拆掉它或乾脆用掃射來引爆。Guldo一行人躲在1處的房子裡，但外面的門兩邊都裝有陷阱，就算拆掉陷阱也打不開門，只好乖乖的從右下繞進去。在P處的沙包陣地有兩個匪徒鎮守，沙包陣地的左上方有一個木箱裡面有地雷，Q處的房裡有三個匪徒，其中穿著能量盔甲那個拿著M2，又會不斷的補血，十分難纏，派狙擊手在屋外慢慢把他們三個打發掉，同樣把能量盔甲剝下來。





▶小心沿途地面上的地雷

▼讓狙擊手狙擊掉陣地後面的傢伙

進去後先切換右牆上的開關，可以把整棟建築的燈光切掉，往左上摸進去先幹掉沙包陣地後方拿著M2的傢伙，再進入左邊房間摸掉左下陣地後的兩個敵人。Guldo就在1處的房間中，兩旁會各有一個拿能量武器的小嘍囉，進去後他一看到你會先跟你對話，接著馬上跑出來，潛行後再從右邊的門摸進去，小心牆邊的那個火箭兵。先從門外就可以用狙擊槍打到後方的三名敵人，他們跟你對打幾槍後就會趴下，等你一接近門口他們就會再站起來，你就再退回去從遠處打，如此反覆同樣的過程就可以把他們一個個清光了。不過他們都會用補血針補血，所以打起來可能要很長的一段時間，假如要把損傷減到最少的話一定要有足夠的耐心。



▼關掉屋內的開關好方便我方行事

打死Guldo後取回他身上最後一件能量盔甲，回第一層找Auditor將軍，把能量盔甲交給他後回到綠色方格過關。

後勤補給

基地裡會再供應另一件能量盔甲，盡可能將它買下來，此外還有一些砲彈，下一關可以開坦克，有砲彈加上好射手的話坦克可以發揮不錯的威力。假如你一直為錢所困，不妨到外頭找尋Reaver來練功，打死後可以撿拾他們身上的物品來賣錢，尤其是Pulse Grenades，可以賣到不少錢。到簡報室聽取任務後前往下一關卡，出發前記得多帶一些工具箱。

車 輛 VEHICLES

名稱	乘客數量	護甲等級	最高速度	一般速度	旋轉半徑	載重量	生命值
Raider Buggy	2	薄弱	45MPH	35MPH	15ft	2500	100
BOS Hummer	6	弱	35MPH	35MPH	25ft	2500	250
Scouter	2	弱	40MPH	30MPH	15ft	1500	150
BOS APC	9	中	20MPH	10MPH	None	5000	350
Nuke APC	2	中	20MPH	10MPH	None	N/A	350
Tank	2	重	15MPH	8MPH	None	2500	450

第15關 Newton

任務難度：簡單

任務簡報：稍早之前掠奪者的代表竟然來到我方基地求援，表示機械人大舉入侵Newton，重創掠奪者的大本營，大批的掠奪者戰士在前一波機械人的攻擊中被殲滅殆盡。他希望我們能派兵馳援Newton，報酬是他們利用機械人零件所研發出來的新式武器－一種對於電子設備破壞力強大的EMP裝置原型機。你必須救出他們困在Junk鎮上的四名高層官員並帶回EMP原型機。

任務目標：1. 把四位掠奪者的長老帶到疏散點
2. 取得新武器的原型機

你的第一個任務是取得坦克，不過由於坦克只能載五個人，必須把一個人留在後方慢慢跟進。我方出發點的A處也是疏散點，首先往右邊B處的建築物前進，先從一樓左邊的入口狙擊掉右邊角落的機械人，再從右邊入口幹掉左邊的機械人，可以在此取得工具箱。到二樓時小心窗外的機械人，用手榴彈幹掉他後可以在工作桌上取得炸藥和醫療包。出門口後先在右邊佈署陣型，然後引右邊陽台那兩隻機械甲蟲出來消滅掉。右下方會有一些發射火箭的浮空機械人，讓他們卡在牆邊後用手榴彈把他們全部炸光，便可以到C處修理坦克了，修理後的坦克HP可以高達500點，主砲的威力十分驚人，當然前提是你捨得浪費這麼貴的砲彈。



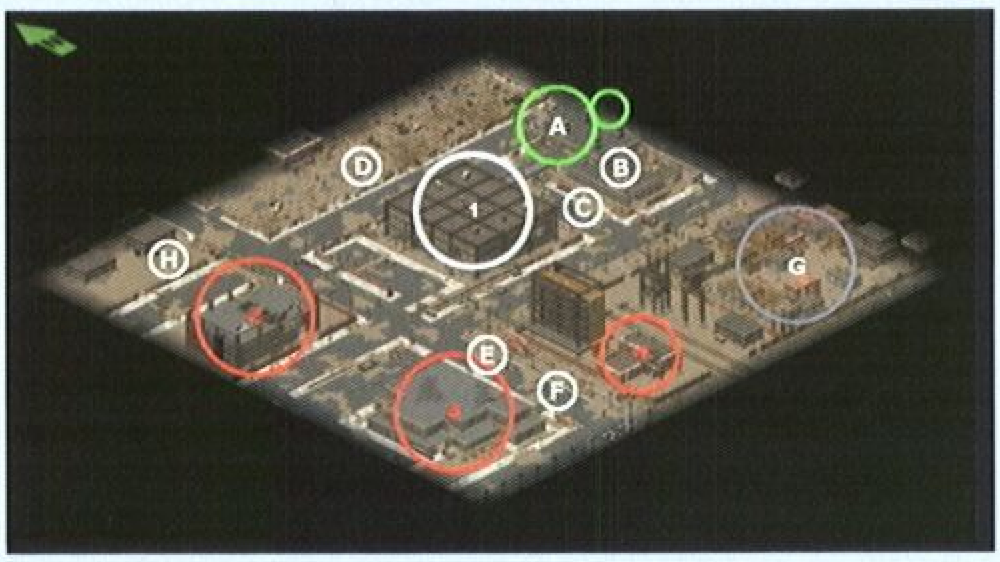


▲擺開陣勢摧毀陽台上的甲蟲

◀二樓窗外的機械人可以用手榴彈解決

繼續從二樓往左下方的橋走過去，開門後進入1處的建築物，把牆角的機械甲蟲引出來轟掉，往左下走進簡報室可以救出第一個長老－首席軍醫官Glenda Close，將這位對你一件鍾情的女軍醫官先帶回疏散點，別忘了把她身上的裝備拔光再讓她離開。在二樓右下方的辦公室會有一個保險箱有物品。假如你夠悍的話也可以衝進中間的走道與兩個機械人硬幹。打開左下方的門後往外站在陽台上，下面會有一群漂浮機械人與一輛坦克機械人，從這裡慢慢打掉下面所有的機械人，小心不要讓漂浮機械人衝上來自爆。

接下來我們可以沿著大路把坦克開到D處，沿途會鑽出不少機械甲蟲，利用優勢的火力來攻擊。D處有一



個木箱有物品。繼續往2處的建築物前進，一樓的入口有砲塔守衛著，不要跟他們起正面衝突，從下方繞到左下的缺口進去，上到三樓後關掉開關，所有的砲塔都會停止運作。打開三樓那道門會有一個木箱放置了珍貴的脈衝手榴彈，但有一個靜止的砲塔與機械甲蟲守著。進去後再出來把甲蟲引到門邊摧毀，然後強制攻擊摧毀砲塔拿取彈藥。從右上的樓梯往下走發現二樓中央有不少地雷，第二名長老Albert Lamore就困在最上面的房間裡，跟他話後他會暫時加入我們(上一個救出的長老要先帶到輸送點才會加入)，直到將他帶至疏散點為止。別忘了拿取他身上的補血針。回到一樓同樣摧毀砲塔拿取彈藥，繼續往下一個地方推進。



▲到二樓救出第二個長老

3處雖然上方有一個門，但不能從這裡進去，必須清光E處的甲蟲和沙包陣地的三名機械人才進的去，還好右上方的掠奪者會掩護你，在該處的木箱裡可以拿到酸液罐。從下方進去3處後發現這裡還是由掠奪者安全的控制著，進去後到地下室找到科學家Tobias Peste，他給你一把鑰匙並加入你的行列，拿走他身上的科學書後把他帶到疏散點，他會透漏一些機械人首腦的訊息。用鑰匙打開旁邊的保險箱可以拿到脈衝來福原型槍完成一個任務。臨走前別忘了到二樓的櫃子拿火箭彈。

出來後沿著地圖的右下邊緣往上走，還沒進入4的建築以前，在F處會有一堆的甲蟲，剛好可以試試脈衝來福槍的威力。爬到4處的三樓對著下方的甲蟲射擊，很快就可以把這些惱人的甲蟲清光。二樓有一個已經打開的箱子，將箱子關閉再打開一次拿取裡面的火燄槍和彈藥。之後來到一樓與掠奪者的Rodger Gaire將軍見面，將他帶到疏散點後過關，別忘了將他身上的東西剝光。

G處的掠奪者營地裡面有兩個機械人在看守，從遠

圖表索引
肉搏武器：P341.P343.P347.P350.P351.P354、車輛：P345、
炸彈類：P354.P356.P357、護甲：P359.P362、機槍：P364.P365

處就可以狙擊掉他們。潛進去後先找機會鑽到樓上去，再從陽台慢慢解決掉他們。左上方建築物二樓會找到一個櫃子，裡面有脈衝手榴彈和酸液罐。四周死去的掠奪者屍體裡也有不少補血針或手榴彈。這裡有一件二型能量盔甲非常的難找，讓一名隊員到二樓有櫃子右下方那棟建築物，進去後裡面有一個階梯，往上爬到二樓，向右上方出去後進入上方的房間，往左走一點點會有一個階梯通往下面的房間但不會有上下階梯的標誌，必須有另一個隊員站在有櫃子房子右下方才看的到那個階梯，看的到的話上面那個隊員也不



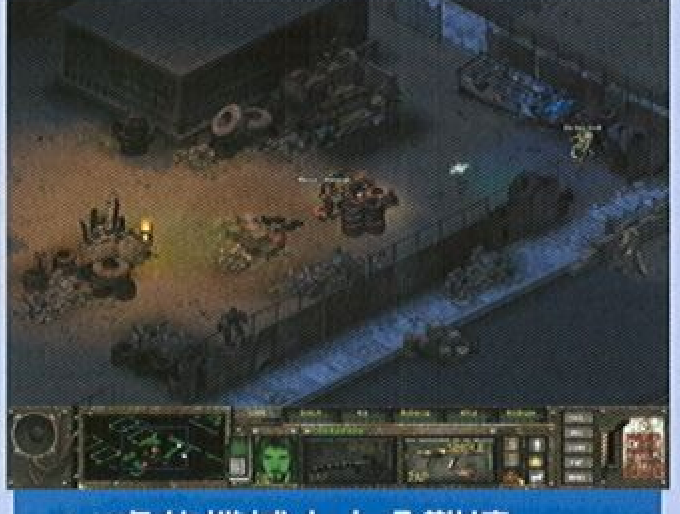
▼隱密的進階能量盔甲就藏在這個地方

◀打死這兩個傢伙才能再此處搜括物品



一定點的到，要多試幾次才行。進去後打開冰箱可以看到一件遊戲裡防護力最高的進階能量盔甲，這將會讓你在往後的關卡無往不利。

最後來到H處，這裡同樣有兩個機械人，兩個都拿機槍，但其中一個會衝過來肉博，並不是很好打，必須要先把肉博型的那個引出來殲滅，再衝進去對付剩下的機械人。這裡地面上有一把機槍，旁邊的罐子裡也有不少彈藥可以拿取。搜括一空後駕著戰車帶著所有隊員到疏散點過關。



▲H處的機械人十分難纏

後勤補給

基地裡會首次販賣電子火箭彈以及EMP散彈，同樣也有更多的坦克火炮可以購買。去簡報室後將軍會要你收拾家當到西邊最後一個Epsilon基地會合，記得把坦克一起開過去。

到達這個在野外臨時搭建的基地後你可以在技師身上買到Jet Bike Key(作用未知)，在野外的簡報場可以接獲兩個任務，以下我們同樣依照順序來介紹。前往Canyon City前多帶一些火箭筒，但不要帶火箭彈。下一關的火箭彈會讓你打到手軟。

肉博武器 HandToHand

武器型號：Molotov Cocktail			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	10-22	18
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性	1		

武器型號：Powder Bag			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	5-8	16
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性	1		

武器型號：Phantasm Ball			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	10-12	15
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性	1		

武器型號：Dart			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	5-8	1
類型2	4	5-8	16
所需最低力量(St)屬性	1		

武器型號：Chakram			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	6-8	15
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性	1		

武器型號：Boomerang			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	5-8	15
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性	1		

武器型號：Snake Spear			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	5-12	2
類型2	6	5-14	8
所需最低力量(St)屬性	4		

武器型號：Serrated Blade			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	10-12	2
類型2	6	5-14	8
所需最低力量(St)屬性	4		

武器型號：Piston Spear			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	8-22	2
類型2	6	11-32	8
所需最低力量(St)屬性	4		

第16關 Canyon City

任務難度：中等

任務簡報：在經過連日的奮戰，我們終於知道機械人的幕後首腦名字叫Calculator，你必須帶領你的小隊到Canyon City，這裡是機械人維修站的所在之處，你得破壞維修站裡的所有發電機，讓維修站先停止運作，之後我們再來慢慢的清剿這個地方。

任務目標：1. 同時摧毀維修站裡的六座發電機
2. 收集與Calculator主電腦有關的資料

本關目標的六座發電廠由於具備修復裝置，其中任一台被摧毀的話，其他殘存的發電機會立刻修復壞掉的那台，一定要同時破壞所有的發電廠才可以。因此你必須先清光本關所有的機械人，再來進行這項任務。

我方的出發點在A處，往上走可以從缺口狙擊到B處的那群機械人，在最後面那個傢伙身上可以拿到射程超遠的PPK12 Gauss Pistal。這種小型槍械射程超遠，對付機械人威力也不錯，不過使用的2mm EC彈藥十分稀少，最好能珍惜使用。在敵人身上可以搜尋到遙控引爆器，B處右上方的工作桌也有遙控炸彈一定要拿取，這兩種裝備是完成任務不可或缺的工具。

打開左上的門來到1處，裡面有一大群的潛地甲蟲，派一個人把甲蟲引到門口，隔著門集中火力殲滅這些甲蟲。第一個發電機就在右上方的屋子裡，派人在旁邊裝遙控炸彈，每一座發電機至少要裝備兩個遙控炸彈，並設定同一頻率(如001)。C處有一堆機械人和兩座火箭砲塔，擺明對準你的出口。不過我們可以另外想辦法。



▲從缺口狙擊到B處的那群機械人

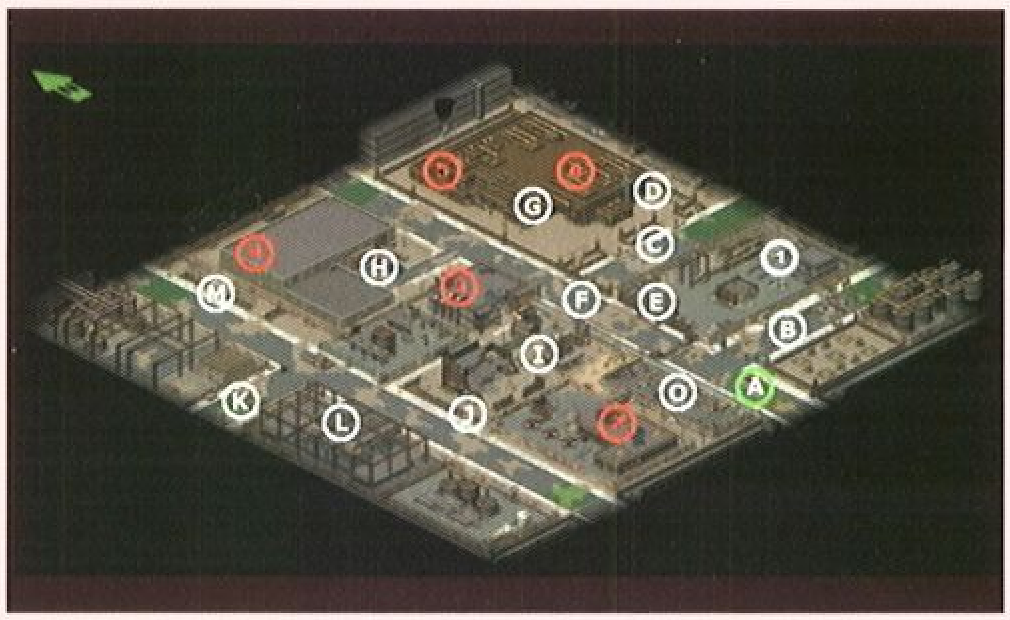


▲隔著門集中火力殲滅這些甲蟲

▼派人在1處裝遙控炸彈



首先派一名潛行值高的隊員從1處左邊的地道鑽過去，會從D處鑽出來，偷偷切換該處的開關可以關掉C處的兩座火箭塔。之後派狙擊手上到E處的平台，從平台上狙擊C處左下角的機械人和F處的浮空機械人，再從平台左下的樓梯下來到街上，開啟F處的門進入C處，狙擊掉C處右上的機械人，就可以把大大方方的把隊伍帶進去了，當然你也可以在走出D處的地道後拆除下方的兩座地雷，然後從後方偷襲陣地裏的機械人，同樣可以擺平這個區域。這兩座火箭塔裡的火箭彈高達一百多發，絕對會讓你搬到累死。





▼切換D處的開關可以關掉C處的兩座火箭塔



▲到E處的平台狙擊C處的敵人

往左上打開D處左下的門後裡面會有一隻體積龐大的Pacification Bot等著你，剛才的火箭彈正好用來對付這部HP超高的機械人。消滅後打開左上的門裡面有兩隻甲蟲和一個機械人，同樣臣服在火箭筒的淫威之下。這個機械人身上是超強的Sunbeam Gattling Laser，是少數可以掃射的能量機槍。不過相當耗彈就是了。

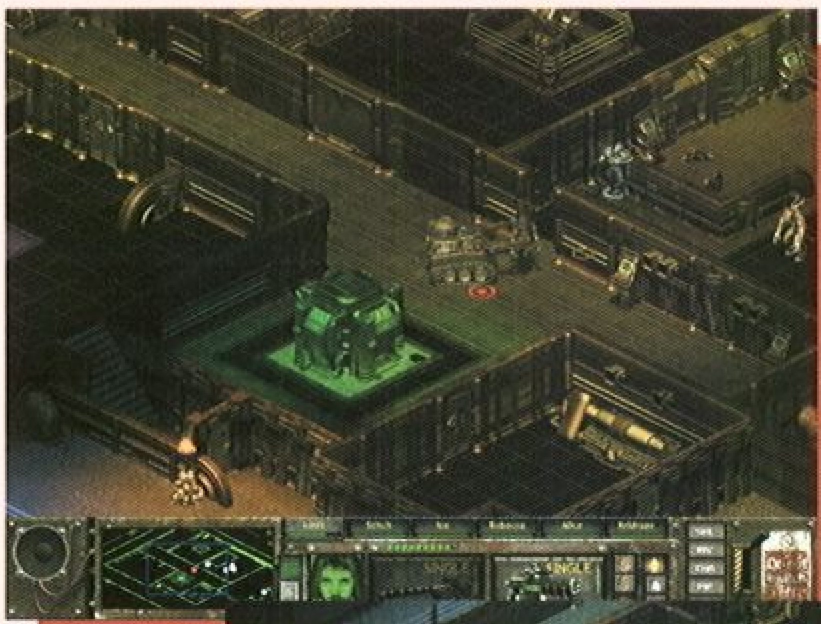
打開左邊的門後小心外面衝過來的坦克機械人，馬上躲回門後攻擊，它無法衝過門，等它撤退再出去



▲D處左下的門後裡面會有一隻體積龐大的Pacification Bot等著你

打，如此往返幾次便可將它打爆。左邊的門可以進入5處的發電廠，裡面有3個保全機械人在守衛，並不是很好打，最好的辦法是派人將它們一一引出來，再從門口全力攻擊。這三個機械人身上會有不少能源匣。摧毀機械人後同樣在發電機旁佈署兩個遙控炸彈並設定好跟之前相同的頻率。

穿過上方的房間從樓梯往上走，右下方的房間陣



▼摧毀機械人後在5號發電機旁佈署遙控炸彈



▲躲回門後攻擊衝過來的坦克機械人

地裏有兩個機械人，先將狙擊手佈署在左上邊緣，派一名隊員打開房間，從遠處可以狙擊掉這兩名機械人。上方會有一台終端機記錄了第三位科學家Lewis的留言，並得知第一和第二位科學家Napstarsky和Jones的下落，令人吃驚的是機械人的首腦Calculator竟然是一部超級電腦。打開右邊的門集中火力殲滅6處的三隻甲蟲，同樣在發電機旁佈署遙控炸彈。發電機旁的終端機同樣可以聽到一段訊息，解釋原先開發Calculator的目的。第三段訊息在6處左下的房間裏，每段訊息聽完都可以獲得經驗值，聽完三段訊息後正式完成第二個任務。

最左邊的房間三名保安機械人打不打都可以，從



▼6處發電機旁的終端機可以聽到一段訊息



▲從左上邊緣可以狙擊掉這兩名機械人

這裡有一條通往外面街道的捷徑。左下方的樓梯會通到頂樓，也不會有什麼特別的事件。回到一樓進入左下角G處的房間，走下樓梯會有一個火箭塔，假如開關已經切掉的話該火箭塔不會動作，摧毀它後裡面又有一百多枚火箭彈。打開左下的門後走道上會有一個舉重機械人，隔著門就可以擊倒它。

往左下走爬上第一個階梯，出來後發現身處在H處的可樂工廠旁，從上方的輸送帶缺口潛入，狙擊掉裡面的兩名保全機械人，便可以去最左邊的4處安置遙控炸彈。接著往右打開柵欄走進3處的建築，這裡沒有任何的敵人，直接到2樓放置遙控炸彈即可。繼續往右下走，I處有四名機械人會跟你大玩壕溝戰，利用障礙物的掩護清光他們。左下方的J處也會躲著兩名機械人。全部殲滅後直接從左下方的入口進入2處的建築物，往上走由上方繞到右下方的開關處，可以關掉裡面的兩個機槍塔，再從下方的門進入後清掉裡面的三隻甲蟲，同樣在發電機旁放



▲隔著門可以打倒舉重機

置遙控炸彈，出來後用遙控器設定剛剛的頻率來引爆炸彈，第一個任務終告達成。



▼I處有四名機械人會跟你大玩壕溝戰



▲狙擊掉4處外面的兩名保全機械人



▲從外面清掉I處的三隻甲蟲

在K處的陣地有一名人形機械人和一些空浮機械人，可以登上L處的高台來攻擊。M處的壕溝則有一個木箱有不少彈藥，但這裡也會有幾個人形機械人看守，這兩個地方打不打都無所謂。從2號要回A處的疏散點時小心O處的兩隻機械甲蟲，帶著所有的人回到任何一個疏散點過關。

後勤補給

這次你可以買到脈衝手槍了，而且能量盔甲總共有三件，以及一件進階能量盔甲，加上超貴的Gauss Pistol與專用的彈藥。下一關一定要帶具備科學技能的隊員，假如你都沒有培養科學技能，那趕快拿起沿路搜括而來的科學書猛K吧。

肉博武器 HandToHand



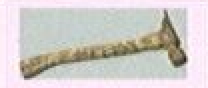
武器型號：Festering Spear			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	5-12	2
類型2	6	5-14	8
所需最低力量(St)屬性		4	



武器型號：Dynamite Spear			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	12-32	2
類型2	6	5-12	8
所需最低力量(St)屬性		4	



武器型號：Diamond Spear			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	17-22	2
類型2	6	24-32	8
所需最低力量(St)屬性		4	



武器型號：Claw hammer			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	5-12	1
類型2	4	6-18	1
所需最低力量(St)屬性		5	



武器型號：Barbed Spear			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	9-10	2
類型2	6	10-11	8
所需最低力量(St)屬性		4	



武器型號：Plunger			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	3-6	2
類型2	4	3-6	2
所需最低力量(St)屬性		4	



武器型號：Micro Sledge			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	10-22	1
類型2	4	10-22	1
所需最低力量(St)屬性		5	



武器型號：Iron Pipe			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	4-14	1
類型2	–	–	–
所需最低力量(St)屬性		5	



武器型號：Crowbar			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	5-17	1
類型2	4	6-17	1
所需最低力量(St)屬性		5	

圖表索引
肉博武器：P341.P343.P347.P350.P351.P354、車輛：P345、
炸彈類：P354.P356.P357、護甲：P359.P362、機槍：P364.P365

肉博武器 HandToHand



武器型號：Axe Handle			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	4	6-14	2
類型2	4	6-14	2
所需最低力量(St)屬性		4	



武器型號：Switchblade			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	4-7	1
類型2	4	4-8	1
所需最低力量(St)屬性		1	



武器型號：DakTarg			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	6-14	1
類型2	4	7-17	1
所需最低力量(St)屬性		1	



武器型號：Deco-Filament			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	5-26	1
N/A	-	-	-
所需最低力量(St)屬性		1	



武器型號：Broken Bottle			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
類型1	3	8-16	1
類型2	4	9-20	1
所需最低力量(St)屬性		1	



武器型號：Adamantine Claws			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
拳擊	3	8-26	1
N/A	-	-	-
所需最低力量(St)屬性		1	



武器型號：Tiger Claws			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
拳擊	3	6-8	1
N/A	-	-	-
所需最低力量(St)屬性		1	



武器型號：Mace Glove			
武器類別：徒手武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
拳擊	4	8-12	1
N/A	-	-	16
所需最低力量(St)屬性		1	



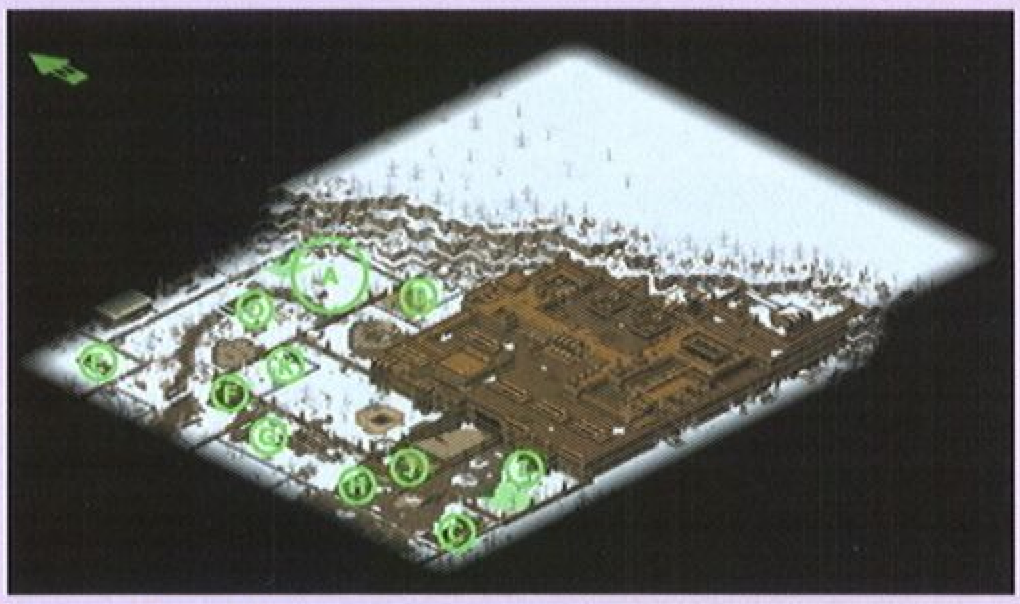
武器型號：Louisville Slugger			
武器類別：肉博型武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
揮掃	4	5-13	2
戳刺	4	5-13	2
所需最低力量(St)屬性		4	

第17關 Beuna Vista

任務難度：中等

任務簡報：情報人員在Buena Vista郊區發現了一座運轉中的核能反應爐，我們深信這座反應爐是這群機械人部隊的動力來源。此外該反應爐附近似乎有工廠不斷的把該生產的機械人送往前線。你必須摧毀這個核能電廠，癱瘓掉整個生產線，並盡可能殲滅所有的機械人部隊。

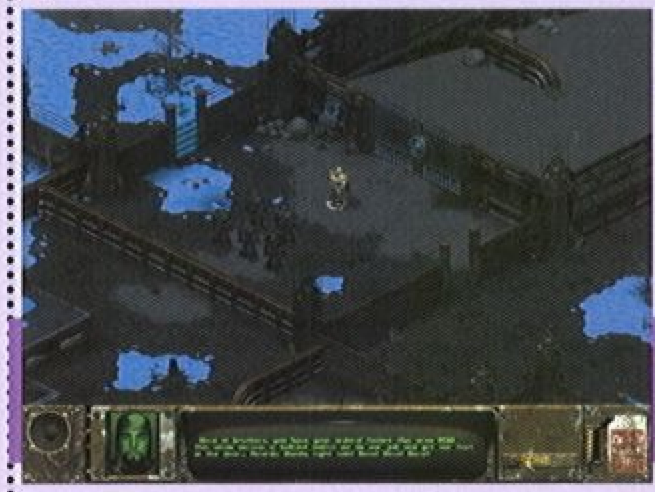
任務目標：1. 關閉或摧毀發電廠
2. 摧毀機械人的製造工廠



在這個關卡Pipboy上的雷達地圖會受到干擾而無法運作，關卡一開始Lancelot騎士就率領著一批兄弟會戰士殺進機器人的工場大門，我方小隊的起始點是在A處，被門外的力場防護網擋住無法進去，只有在C處可以關閉防護網。往右打開柵欄到B處可以清掉兩個機械人，往右下推進在D處處理掉一些甲蟲，E處會有一個拿火燄槍的機械人，從右上方狙擊掉後繞過這個壕溝與F處裡的四名機械人展開狙擊戰，裡面各有兩名拿狙擊來福槍的狙擊手，衝進去時小心F處下方那隻甲蟲。



▲Lancelot騎士就率領著一批兄弟會戰士殺進機器人的工場大門



◀E處會有一個拿火燄槍的機械人

打開門後進入G處，地上隱藏了不少甲蟲，G處上面會有兩個拿電漿手榴彈的機械人，右下H處碉堡裏的機械人拿的是電漿來福槍，我方一攻擊它們就會展開龜功，可以在碉堡前方排成一排，全部使用最強武器待命，然後用手榴彈把它們炸出來，一探出頭就全部轟個希巴爛。過H處後又會有不少甲蟲，C處則同樣由

圖表索引
肉博武器：P341.P343.P347.P350.P351.P354、車輛：P345、
炸彈類：P354.P356.P357、護甲：P359.P362、機槍：P364.P365

▶ 在碉堡前方排成一排



▼操作中間的主機打開力場防護網



兩名討人厭的狙擊機械人看守，清光後操作中間的主機打開力場防護網，準備攻進戒備森嚴的敵方陣地。

往上走發現I處有防護網圍著，正要往左上過去時突然力場打開了，從裡面冒出一隻龐大的巨獸機械人，HP高達一千多點，配備了機槍、火箭筒和酸液罐，旁邊還有一堆甲蟲助陣，嚇的大夥立刻回頭往外衝，隔著門遠遠的攻擊這隻龐然大物，好不容易才將它打垮，並獲得2000點的經驗值。



▲I處會冒出一隻龐大的巨獸機械人

一打死巨獸左邊的柵欄也開了，進去後會看到J處的一個終端機，必須要有科學技能的隊員使用科學技能才能啓動。啓動前最好先把左上方的坦克與浮空機械人引過來處理掉。打開大門後往下走沿途都是Lancelot和那一幫戰士的殘骸，入口處有一個火箭砲塔，從遠處慢慢用能量武器把它打掉。接下來不要急著進去摧毀發電廠，裡面可是有一群保全機械人等著你。先把隊員藉由斜坡上矮牆的掩護排成一排，切換成能量或重武器，然後派一名潛行值高的隊員下去入口處邊緣，把把這些保全機械人引過來一一摧毀，深處打不到的就進去用狙擊槍來狙擊。清光保全機械人後打爆發電廠，進入右下方小房間打爆保全警衛後聽取上方Console的錄音，可以得到三萬多點的經驗值。



▲把隊員藉由斜坡上矮牆的掩護排成一排來攻擊保全機械人

▼打爆入口處的發電機





▼隔著門摧毀舉重機械人



▲Initiate Percy要你摧毀Calculator替他報仇



◀居高臨下處理掉右上的三部舉重機械人

往右上開門進去會看到垂死的Initiate Percy，他要你摧毀Calculator替他報仇。右下方的走廊兩端陣地各有保全機械人，中間則是舉重機械人在巡邏，隔著門摧毀舉重機械人後清光兩端的保全機械人，進入右下中段的房間，右上方有一個機械人站在終端機前面，地下則躲著兩隻甲蟲，全部解決後打開終端機開啓左上方的門。進去後爬上樓梯先居高臨下處理掉左上的兩名保全和右上的三部舉重機械人，然後繼續往左上推進，派一名隊員潛行到終端機附近，一口氣幹掉旁邊的機械人，不要讓它有機會去按到警報器，否則後方會出現一整排要命的保全機械人。把所有的隊員帶到這排保全機械人的左邊，在樓梯排好陣勢，使用最強武器一口氣全部殺光(Jackhammer配合EMP散彈掃射效果最好)，平安的登上第三層。



▲潛行到終端機上破壞警報器



▲排好陣勢將這排機械人一口氣殺光

一上去右上方盡頭有一座火箭砲塔，遠遠的打掉後走下樓梯往右走，登上最右邊角落的那個樓梯，從這個平台走廊狙擊掉右上方底層所有的機械人和最左邊的兩個砲塔，底下的機械人至少有7～8個，大部分都是拿電漿來福槍，有兩個拿手榴彈，只要我方配備Sunbeam Laser Rifle，很快就可以把它們清光。確定清光後將隊員分成兩隊，一隊往右走下右下方的階梯，打開門往右上穿過一個房間，可以來到發電機旁，立刻把發電機摧毀掉。另一隊則從平台走道往左上走，登上樓梯後換往右上，然後下兩個樓梯就可以看到最後一個發電機，兩個發電機都摧毀掉後完成第二個使工廠停擺的任務，可以獲得15000點的經驗值。



▶從上方平台狙擊下方所有的機械人和砲塔

最後把隊伍集中在中間停有一輛飛機的地方，啓動飛機旁邊的主機讓電池負載過大，上方的門就會打開。可不要貿然的衝進去，因為裡面會有一堆機械人大隊，包括三部舉重機械人、兩部空浮機械人、兩個人形機械人、還有一堆甲蟲，所以要先把所有的人帶回下方的走道平台上，然後派一名腳程快的隊員把這批機械人引出來，從平台上一一處理掉。最後來到上方的反應爐，打掉兩邊的渦輪和中間的反應爐，帶著所有的隊員來到疏散點過關。臨走前別忘了到K處拿取木箱裡的EMP散彈，不過要小心該處潛伏在地下的甲蟲。



▶摧毀左右兩處的發電機



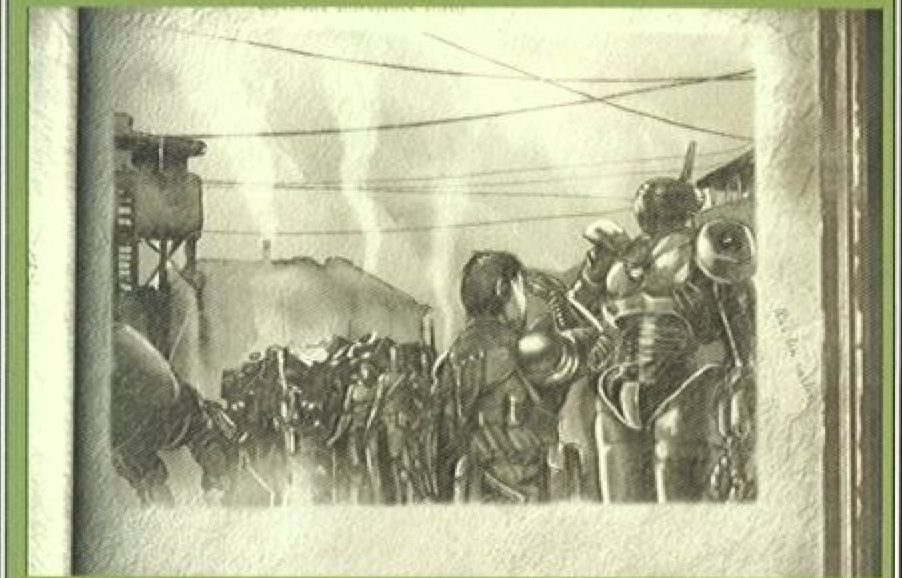
▼打掉兩邊的渦輪和中間的反應爐完成任務



▲啓動飛機旁邊的主機讓電池負載過大

後勤補給

基地裡終於開始供應第一把Pulse Rifle跟Gauss Rifle，Pulse Rifle不虧是製成品，威力比原型槍要大的多。Gauss Rifle則有著不錯的攻擊力和攻擊距離，只可惜子彈十分稀少。此外還會首次販賣Tesla盔甲，這件盔甲防禦力看似沒有能量盔甲高，但卻不會減低相關屬性，而且對於能量武器的防禦力是超高的，用來打機械人再好不過了。下一關最好帶著會開鎖的隊員過去。



肉博武器：P341.P343.P347.P350.P351.P354、車輛：P345、
炸彈類：P354.P356.P357、護甲：P359.P362、機槍：P364.P365

肉博武器 HandToHand

武器型號：Machete			
武器類別：開山刀			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
揮揮	4	5-17	1
N/A	–	–	–
所需最低力量(St)屬性	4		

武器型號：Sharpened Pole			
武器類別：矛			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
戳刺	4	4-7	2
等擲	6	4-8	8
所需最低力量(St)屬性	4		

武器型號：Spear			
武器類別：矛			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
戳刺	4	5-12	2
丟擲	6	5-14	8
所需最低力量(St)屬性	4		

武器型號：Throwing Stars			
武器類別：丟擲型武器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
丟擲	3	4-8	15
N/A	–	–	–
所需最低力量(St)屬性	1		

炸彈類 Explosives

武器型號：Grenade(Frag)			
武器類別：手榴彈			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
丟擲	3	31-51	15
所需最低力量(St)屬性		4	

武器型號：Grenade(Incendiary)			
武器類別：手榴彈			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
丟擲	3	41-61	15
所需最低力量(St)屬性		4	

武器型號：Tangle Grenade			
武器類別：手榴彈			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
丟擲	3	6-13	15
所需最低力量(St)屬性		4	

武器型號：Grenade(Frag)			
武器類別：手榴彈			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
丟擲	4	100-150	15
所需最低力量(St)屬性		4	

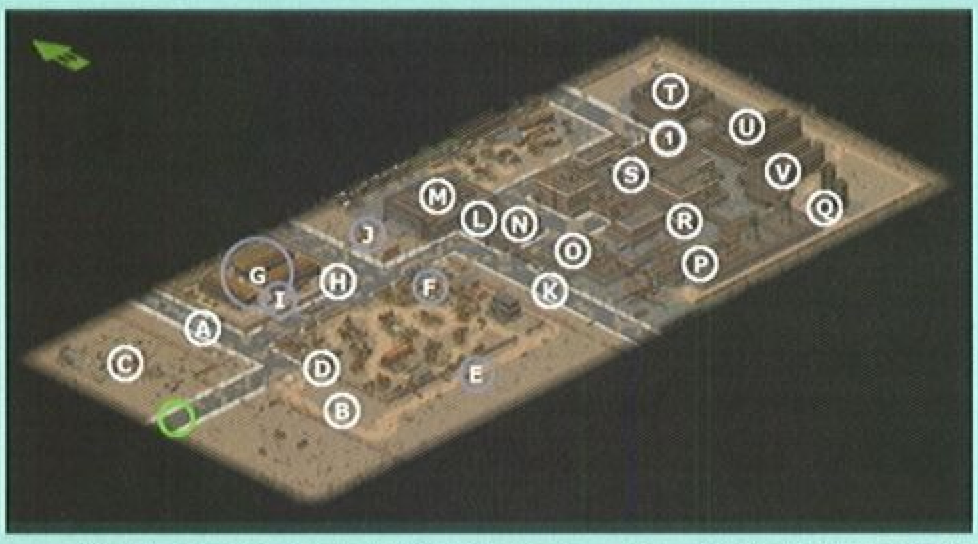
武器型號：Flash Grenade			
武器類別：手榴彈			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
丟擲	4	4-10	15
所需最低力量(St)屬性		4	

第18關 Scott City

任務難度：困難

任務簡報：記得曾經跟你交易過的商人Kerr嗎，日前他不幸被機械人部隊所擄獲。由於此人經常往來兄弟會的各基地，對於我方各基地的位置與人數瞭若指掌，使得這個事件給各基地帶來極大的安全隱憂。我方的情報人員確認他被關在Sott City的機械人工廠裡，你必須率領你的小隊想辦法將他營救出來。萬一你無法營救他，就不要留下活口，否則一旦讓機械人得知我方基地的位置，我方勢必會輸掉這場戰爭。

任務目標：找到並讓商人噤口



本關我方會出現在地圖的西邊，Pipboy還是無法使用，所以你只能憑直覺來進行遊戲。不過假如你能摧毀地圖上的四個干擾塔，就可以重新啟動Pipboy。在A處會有2個機械人，一隻巨獸機械人與幾隻甲蟲在巡邏，B處則是三隻浮空機械人，兩邊都十分難纏，最好的方法是先清掉C處的甲蟲，然後隔著鐵皮圍牆射擊外面的機械人。這些圍牆在某些區域可以穿透，且能有效的阻止敵人攻進來。同樣的方法也可以對付B處的浮空機械人。


▲然後隔著鐵皮圍牆射擊外面的機械人

往上走到D處的垃圾場入口，第一個目標是E處的干擾塔，這裡會有三名機械人，一個空浮機和一堆的甲蟲在防守，尤其打死三名機械人後身旁突然會出現一堆甲蟲，沒有先切換好強力武器的話一定會措手不及。摧毀干擾塔後回到D處的入口，進去後利用垃圾的掩護清光駐守在垃圾場的機械人、空浮機和Pacif-ication Bot，在整個攻擊的過程都要小心地面突然冒出的甲蟲 。這裡會有一個冰箱可以開啓，上方的貨櫃也有一個木箱有彈藥，不過要小心裡面的保全機械人。貨櫃屋左邊的房子二樓的屍體上有彈藥，金屬櫃上也有書和急救箱，只是外面的門不好開，必須派開鎖高一點的隊員才行。


▲摧毀E處的干擾塔



▲這裡就是F處的干擾器



▲小心貨櫃裡的保全機械人



▲貨櫃旁二樓房子有不少物品

清光垃圾場的機械人後摧毀F處的干擾器，然後往左邊G處的監獄進軍。入口在H處，要先幹掉上方巡邏的一個人形機械人和四部空浮機，從H處進去後會遭遇不少人形機械人，三處監獄裡也都會有保全機械人在守衛，不過從屋外就可以摧毀這些保全機械人。全部清光後開始救人，這些門同樣是要開鎖技能較高的隊員才有辦法。左下方的牢房可以救出突變人Sebastian，他會與你並肩作戰，救出他可獲得六千多點經驗值。救出Elaine跟她多談幾次可以知道Barnaky將軍也關在這裡，同樣也可獲得經驗值，在她牢房裡的瓶子裡可以找到一把鑰匙。另外Derry很可能會救不到，就算救出也只會腳底抹油。你也可以清光敵人後再過來救他們，否則Sebastian很容易壯烈犧牲。上方牢房裡的市民救不救都無所謂，不過該處最裡面那個房間可以找到一本陷阱書。右邊的牢房裡最上方有一個木箱裡面有定時炸彈。



▲從屋外就可以摧毀這些保全機械人

摧毀I處的干擾塔後回到街上往右上推進，J處旁邊有兩個人形機械人與一部空浮機，其中一個會使用槍榴砲，清掉後摧毀最後一個干擾塔，Pipboy終於又能開始運作了。

是時候攻進敵人的大本營了，往左上走進入入口處先狙擊掉平台上的保全機械人，會發現K處的巨獸機械人，立刻從上方樓梯爬到第二層L處的平台上，引過來慢慢的狙擊。注意在平台時小心不要太靠近上方，這裡也會有一部巨獸機械人會攻擊你。摧毀巨獸後從平台左方的門潛行進入M處的建築，一樓會有兩個人形機械人和四部舉重機，從二樓慢慢把他們打掉。下去後可以在兩個木箱找到手榴彈與火箭筒。往右走在建築物中段的部份有一個機械人，消滅後可以從一樓的窗戶狙擊上方的敵人，尤其巨獸機械人和浮空機，有時甚至可以狙擊到對面建築物陽台上的機械人。不要從最N處右邊的門出去，因為外面會有兩部砲塔等著你。



▲由二樓打掉M處一樓的機械人

回到入口處往右慢慢推進，可以狙擊到K處上方的兩座砲塔。再打開砲塔左方的門進入N處，爬上二樓沿著天橋可以走到O處的建築，從窗戶狙擊掉裡面的兩部保全警衛，潛行往右走會發現P處的建築二樓有一個警報器，旁邊會有一個巡邏的保全機械人，讓隊員埋伏在O處右邊的走道，等巡邏的保全機械人一過來就一起攻擊，記得伏擊的地點離P處越遠越好。幹掉後摸進P處破壞掉警報器，在P處二樓有一個保全和一部休息中的空浮機，偷偷摸進去把他們打掉。出來後繼續往右上走會發現Q處有一隻巨獸、伴隨著幾隻空浮機和五個機械人，從二樓慢慢的用遠距離武器把他們全部都幹掉，順便從這裡狙擊一些遠處的機械人或空浮機。



▲破壞掉P處二樓的警報器

接著先讓一名隊員穿著Tesla盔甲，配備Jackhammer與EMP散彈，潛行後從P處的二樓下去，會發現這裡除了一名機械人醒著外其他都在休息，只要一次的掃射就可以把他們全部送上西天。同樣潛行來到右上方又有一排休息中的機械人，掃射一次讓他們全部去夢周公。完成後搜光一樓的兩個櫃子，裡面可有不少好東西，從下方的門走出去，清光門口所有的甲蟲，帶著所有隊員回到O處，一樓裡面總共有兩部保全機械人，一部空浮機和一個人形機械人，攻擊左上方房間時可以藉由打爆油桶來傷害敵人。右邊的房間有一個櫃子必須靠會開鎖的隊員來開。



▲O處一樓的鎖櫃可以開啓

帶著所有的隊員回到P處二樓，從左上方的橋走過去，先解除掉R處門上的陷阱，派開鎖隊員打開門後幹掉裡面的兩隻保全機械人，裡面兩個櫃子分別有武器和維修箱。S處的大工廠裡一

樓會有一部巨獸，一兩隻保全與人形機械人，從2樓外圍的平台把裡面的機械人全都打掉，之後來到一樓打開左上方的上鎖的房間，進入後爬上樓梯幹掉保全機械人，拿取旁邊木箱的物品，接著爬上三樓，打開左下的門後清光外面的空浮機與人形機械人，然後從較遠的地方狙擊掉中央房間裡的五名機械人，其中一個機械人身上有超強的MEC Gauss Minigun，一定要趁他無防備時偷襲，不要讓他有使用的機會。房間內會有不少好東西，包括市民屍體上的書，架子上的書還有書桌上的書跟急救箱，拿取時務必先打掉上方的砲塔。


▲解除掉R處門上的陷阱


▲S處一樓的巨獸機械人

右邊的房間似乎是間刑求室，可憐的Bar-naky將軍正躺在手術台上，早已身首異處。拿取他身上的項鍊可以獲得將近兩萬點的經驗值。1處房間的手術台上躺著奄奄一息的Kerr，守口如瓶的他早已被這些高科技刑具折磨的不成人樣，看來要帶走他似乎不太可行，他乞求我們讓他早點結束這種煎熬，用強制攻擊殺了他可以得到三萬多點經驗值，不殺他則你的軍階會往上晉身一級，可以招募更優秀的隊員，要如何選擇您可以自行決定。臨走前別忘了拿取櫃子裡的物品。


▲可憐的將軍已身首異處
▼手術台上的Kerr已經奄奄一息



接下來你可以去直接去輸送點，或者清光T、U二處的機械人。這兩處的機械人都是在一樓，有著一堆的空浮機械人，夾雜著一些保全和人形機械人，攻下後除了在T處的兩個櫃子有物品外，U處的市民屍體也會有不少好東西。這兩處一定要先從二樓屋外盡可能攻擊下方的機械人，等解決掉大半的機械人再從二樓開鎖進去掃蕩。V處裡沒有任何敵人或物品，不要浪費時間來探詢這棟建築物。這個區域外面到處都是甲蟲，行走時要特別小心。W處還會有一堆甲蟲和一隻巨獸，想賺彈藥的話不妨去惹他看看。

後勤補給

這次可以再買兩件進階能量盔甲，你大可以把所有的錢花光，並在身上裝滿最昂貴的彈藥與物品再離開，尤其是Rad-X和Rad-Away，你再也沒有機會用到這些身外之物了。假如你沒有偷竊技能比較高的隊員，不妨把帶不走的東西全賣掉，然後將所有的錢帶在身上，最後一關還有跟隊友交易的機會。

炸彈類 Explosives

武器型號：Boom Bugs
武器類別：手榴彈

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
丟擲	4	10-25	15
所需最低力量(St)屬性		4	

武器型號：Smoke Grenade
武器類別：手榴彈

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
丟擲	4	10-25	15
所需最低力量(St)屬性		4	

武器型號：Chemical Grenade
武器類別：手榴彈

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
丟擲	4	6-13	15
所需最低力量(St)屬性		4	

武器型號：Plastique
武器類別：炸藥

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
爆炸	5	20-40	–
所需最低力量(St)屬性		4	

武器型號：T45SE Mine
武器類別：地雷

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
爆炸	4	–	–
所需最低力量(St)屬性		3	

武器型號：T13 Antipersonnel Mine
武器類別：地雷

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
爆炸	4	–	–
所需最低力量(St)屬性		3	

武器型號：Puffer
武器類別：炸藥

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
爆炸	5	–	–
所需最低力量(St)屬性		4	

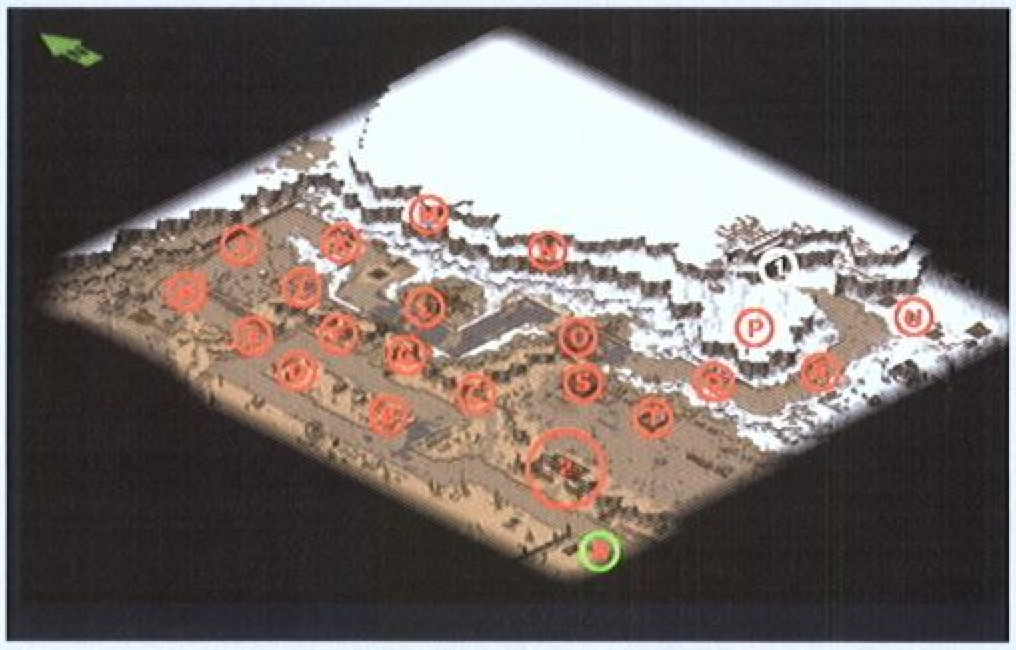
第19關 Cheyenne Mountain

任務難度：中等

任務簡報：最後一刻終於來臨，我們已經把核彈頭護送到Cheyenne Mountain等候你的大駕，這種方式或許太過粗暴，但別忘了零號避難所當初在設計時就已經做好承受數枚核彈攻擊的準備，我們只希望讓這枚核彈頭能準確的命中避難所的大門，這樣才有辦法打開避難所的入口。你必須率領小隊將載著核彈頭的履帶車送到避難所的大門口，這裡必然重兵雲集，可想而知會是一場艱苦的戰鬥。而一旦你啟動核彈頭，必須在一分鐘內馬上進入地下掩體內尋求掩護，才不會受到核彈威力的侵害。

任務目標：1. 將載有核彈頭的履帶車開到避難所的入口

2. 把你的小隊帶到安全的場所



我方出發點在A處，旁邊就有一輛運載核彈頭的履帶車，目的是1處的避難所入口，裝置核彈後要躲避的掩體則是在2處。先不要管履帶車，帶著隊員沿著左上道路清掉沿途的機械人和甲蟲，來到2處左右兩邊都有保全機械人，現在就先把它們解決掉。2處裡面的三部終端機講的都是以前聽過有關Calculator的事情，上面的門從這裡打不開，但從另一邊過來的會就會自動打開，這是一條通往零號避難所入口的捷徑，裝好炸彈後可以從這裡躲進避難所。



▲這個門要從後方過來才會開啓

B處有兩個機械人躲在石頭後方，旁邊還有幾部浮空機在巡邏，利用遠距離全部狙擊掉。然後來到C處，先潛行引右方崖上的兩個機械人出現，再退回去從遠處狙擊掉。小心其中那個拿火箭筒的。再來清掉C處入口的兩隻甲蟲便可以潛行進入C右上方的峽谷，打掉空浮機後開啓裡面鎖上的木箱，可以拿到炸藥和工具箱。

出來後回到B處，繼續往左上推進，沿途會有不少非常難拆的地雷，而且要陷阱值很高的隊員才看的到，因此最好派這種隊員做先鋒。到D處時小心這裡的格鬥型機械人，E處左邊有一個砲塔等著你，先不要急著進去，從遠處狙擊掉F處的四名機械人後，G處又有一個隱密的峽谷可以進去，裡面雖然只有一隻甲蟲，不過上方橋上的保全機械人可以攻擊到你，把他們清光後拿去木箱的彈藥，裡面有珍貴的2mm子彈。



▲F處的機械人不弱

▼潛入G處可以拿取珍貴的2mm子彈



E處右邊也有一個裝有陷阱的木箱，必須請陷阱值高的隊員來拆除。而且入口的兩邊各會有一隻甲蟲埋伏者，箱子裡面可以拿到補血針。先不要急著跟E處的砲塔對幹，從E處潛行往左上走，H處的左邊平台會有

	武器型號：T86 Acid Sprayer		
	武器類別：地雷		
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
爆炸	4	–	–
所需最低力量(St)屬性		3	

	武器型號：Acid Grenade		
	武器類別：手榴彈		
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
丟擲	4	30-60	15
所需最低力量(St)屬性		4	

	武器型號：Dynamite		
	武器類別：炸藥		
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
爆炸	5	20-60	–
所需最低力量(St)屬性		4	

	武器型號：T45LE Mine		
	武器類別：地雷		
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
爆炸	4	–	–
所需最低力量(St)屬性		3	

一隻Pacification機械人，右邊石牆後方則會有三名人形機械人，從這個角度很難攻擊會死傷慘重，最好的辦法是把隊員的盔甲脫掉，從上面繞過去潛行到I處，從這裡先狙擊掉石牆後的那三名機械人，再把對岸的Pacification打掉。潛行過去時小心J處的三座砲塔跟四個機械人。最後打掉H處左邊的那個發電機，E處的砲塔就會失去作用，這時你就可以大大方方的把車子開進來了。



▲E處右邊有一個裝陷阱的木箱

▼小心繞過J處潛行到I處



接下來在石牆處慢慢打掉J處所有的機械人，上去後K處車子後方會有幾個機械人埋伏著，潛行到他們下方給他們一個措手不及。L處的下面障礙物後方有幾個人形機械人，上方則有一座十分難纏的火箭砲塔，先不要太靠近橋上避免引發砲塔，用狙擊武器打爆這些障礙物，然後把橋上的機械人引過來清掉，派一位狙擊手潛行到砲塔上方，爬上兩個階梯後在M處突然冒出打掉儲存屋裡面的火箭機械人，然後到右邊打爆N處的發電機，同樣可以讓L上方的砲塔失去作用，繼續往右推進可以摧毀三部空浮機，然後讓這名隊員在此待命。



▲打掉對岸的Pacification Bot

▼回頭攻擊J處的機械人和砲塔





▲在M處突然冒出打掉儲存屋裡面的火箭機械人

讓下方的隊員繼續往右前進，O處會有一些障礙物與一個拿Gauss Rifle的機械人，前方還佈置了一排地雷，全部清光後到派上一層的隊員來到P處，這裡會躲著一名機械人，狙擊掉他後開始從這裡狙擊Q處與R處的那群機械人大隊，其中Q處會有兩隻空浮機與一個拿Gauss Rifle的人形機械人，R處則會有五隻保全和幾名人形機械人，這些人形機械人會想辦法從R處右邊的梯子爬上來攻擊你，所以當他們一爬上來時立刻切換成近距離武器攻擊，把下方的機械人全部殲滅後讓下方的隊員往右推進，目標集中在S小屋裡的空浮機和右邊的人形機械人，打掉後到小屋裡的木箱拿取物品。在T處會有一個入口通到2處的避難所，這也是等一下我方要回去的必經之路，先過去把入口處的兩隻甲蟲清掉。之後回到Q處的陣地，陣地前方會突然冒出三隻甲蟲，裡面的木箱則有2mm子彈。

▶讓下方隊員清光O處的地雷和障礙物



▼從P處往下面攻擊



繼續往右上推進可以看到U處的兩座火箭塔和巨獸，讓下方的隊員先把巨獸引過來(小心該處的潛地甲蟲)，引過來後馬上跑回Q處，巨獸一追到Q處就讓上方P處的隊員與下方的隊員一起攻擊，這時巨獸會不知道要攻擊哪一邊而跑來跑去，結果當然是死在我方的聯合砲火下。U處的這兩座火箭塔最好不要硬攻，派一位隊員潛行到U處右下方的石頭後面，打爆右上方的發電機，這兩座砲塔就會停擺。最後是1處入口處的火箭機械人、甲蟲和幾部浮空機，一靠近就會火箭齊飛，所以最好讓P處的隊員從上面攻擊，對方的火箭一定打不到你。



▶派隊員把巨獸引出來
▶躲在石頭後方打爆發電機



完全清光敵人後把所有的隊員從T處撤到2處的地下掩體，留下一名敏捷度高的隊員把履帶車開到1處的入口，一啟動核彈會馬上開始從一分鐘倒數計時，立刻讓這名隊員離開車子，衝回2處與其他人會合，你便會看到核彈引爆時的壯觀畫面。



▶把核彈頭帶到避難所入口



▶讓全體隊員集中到地下掩體



▶核彈爆發的精彩動畫

護甲 Armor

名稱：Leather Armor				
護甲等級：15			重量：8	
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
2/25%	0/15%	0/0%	0/20%	0/25%
屬性修改：SneaK-No				

名稱：Leather Armor Mark II				
護甲等級：20			重量：10	
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
3/25%	1/17%	0/0%	1/25%	1/30%
屬性修改：SneaK-No				

名稱：Metal Armor				
護甲等級：10			重量：35	
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
4/30%	4/15%	0/0%	4/25%	3/37%
屬性修改：SneaK- 25%				

名稱：Metal Armor Mark II				
護甲等級：15			重量：35	
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
4/35%	4/20%	0/0%	4/30%	4/45%
屬性修改：SneaK- 25%				

名稱：Environmental Armor				
護甲等級：10			重量：20	
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
5/40%	4/40%	13/70%	6/40%	5/55%
屬性修改：Sneak -50% -5% First Aid/Science -10% Repair/Doctor/ Lockpick/Steal +50% Poison Resist./ Radiation Resist.				

名稱：Environmental Armor II				
護甲等級：15			重量：25	
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
6/40%	5/42%	20/90%	9/45%	6/60%
屬性修改：Sneak -50% -1 Perception -7% First Aid -11% Doctor/ Lockpick -10% Steal/Repair -5% Science -2% Pilot +75% Poison Resist. +85% Rad. Resist.				

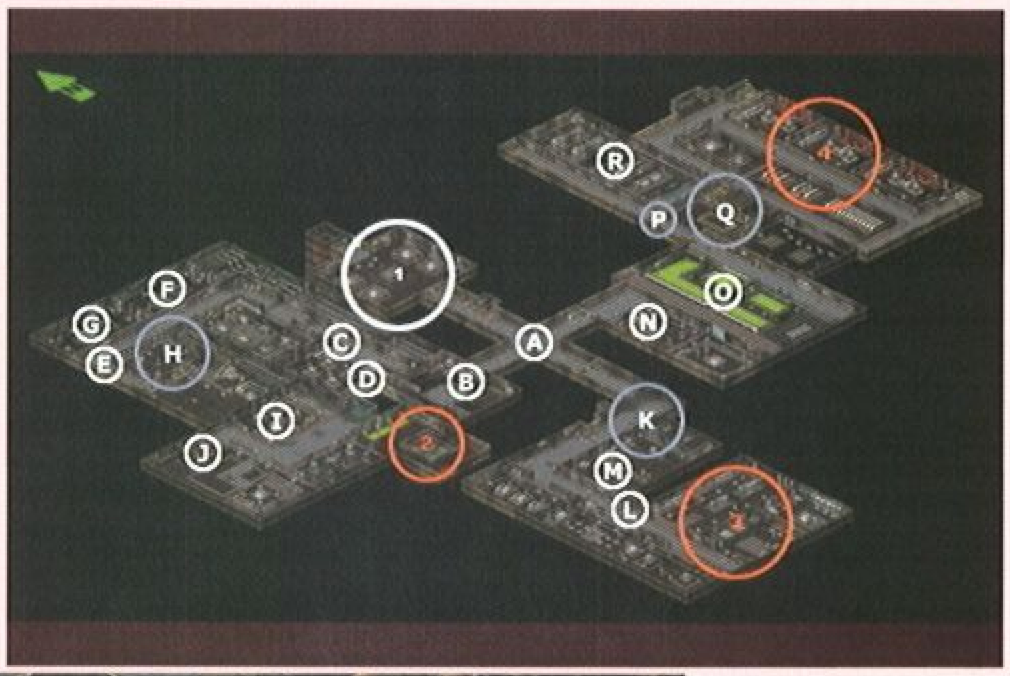
名稱：Power Armor				
護甲等級：30			重量：42	
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
13/55%	13/60%	5/30%	10/50%	16/50%
屬性修改：Sneak -75% +3 Strength -10% Doctor/First Aid/ Lockpick/Steal/ Science/Repair +30% Rad. Resist. +15% Poison Resist.				

名稱：Raider Armor MkII				
護甲等級：15			重量：25	
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
3/25%	1/17%	0/0%	1/25%	1/30%
屬性修改：Sneak - 10% +25% Damage Resist.				

第20關 Vault 0

任務難度：中等

任務簡報：在炸掉零號避難所的大門後，所有兄弟會的弟兄們一舉湧入零號避難所，Dagger小隊已經為你們清出一條血路，你必須在這些弟兄的協助下徹底摧毀零號避難所裡的所有機械人，尤其是它們的首腦Calculator，讓我方贏得最後的勝利。
由於核彈的強烈衝擊，摧毀了避難所升降機的動力系統，因此你必須找到並修復動力系統來啟動升降機，才能讓我方部隊成功的入侵避難所的最底層。
任務目標：找到並修復動力系統啟動升降機



關卡一開始我方與聖騎士Maximus為首的第四小隊同處於1處，由於以前從來沒有零號避難所的相關資訊，所以Pipboy的地圖上一片空白。右下方門後正有一堆機械人虎視眈眈的等著，先不要急著去開門，利用交易或偷竊的方式把第四小隊隊員身上的好東西都拿光，尤其是2mm子彈，然後在右下方入口把隊員佈成袋狀陣型，派一位隊員到中間的終端機使用科學技能，你會先把資料地圖下載到Pipboy上，接著會打開右下方的門。你會看到一堆機械人，包括保全機械人、人形機械人和一些空浮機等等，好好的跟第四小隊轟個痛快。臨走前別忘了再剝一次四小隊隊員身上的物品，因為一旦他們把子彈打完就會把武器卸下來，尤其是Maximus身上的MEC Gauss MiniGun，整個遊戲裡也就只有兩把而已。



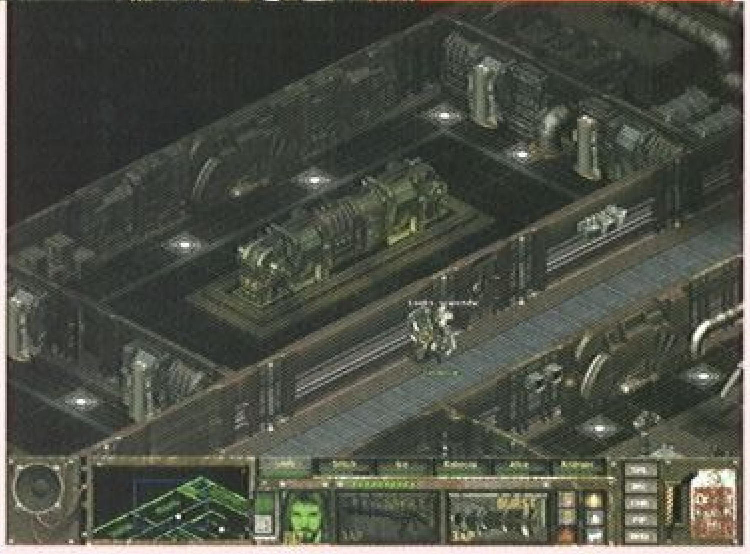
▼這裡的儲藏室需要科學技能來開啟

◀隔著門口摧毀坦克機械人

往右下先來到A處，我方的第一個目標是2處的安全中心，所有要進出低溫區的高等機械人都要在此經過認證。讓隊員往左下打開門，B處大廳也有不少保全和人形機械人，當然也少不了空浮機，他們都會躲在障礙物後面，適當利用手榴彈可以在無法看到敵人的狀態下摧毀他們。B處下方雖然有門可以連到2處，但無法從這裡進去。在C處的走道上有更多的人形機械人等著你，小心躲在D處的那兩個。沿著走道一路走到E處引坦克機械人過來，把它引到D處後隔著門將它摧毀。F、G兩個儲存室各有兩個鎖櫃，裡面都有豐富的物品、彈藥與書籍，不過需要科學技能較高的隊員才能從門旁的終端機把門打開，進去後小心G處守衛的那三名人形機械人。



▲與第四小隊聯合廝殺下方的機械人



來到H處外面櫃台有兩個人形機械人守著，裡面則是兩座砲塔，這道門同樣要開鎖值較高的隊員來開，打掉砲塔後在後面的兩個櫃子也有不少好東西。I處有近十位的人形機械人守在障礙物後方，擺出的陣形講明了要我們進去送死，更何況旁邊還有三部舉重機虎視眈眈。最麻煩的是不能用門來阻擋舉重機，一旦門口被死掉的舉重機擋住就卡關了。因此你必須先派一名隊員站在門旁讓門自動打開，然後從門外狙擊掉正對面的機械人，接著進入門內站在門口附近，除了射擊周遭障礙物後方的人形機械人外，一但舉重機械人從下方逼近，立刻用最猛的火力將它擊倒，接著再慢慢打掉



◀摧毀砲塔後可以在裡面拿到不少好東西

後方跟過來的舉重機械人。再派隊員潛伏到矮牆下方感應到後面的機械人，再用手榴彈一一把它們炸光。之後到J處用科學技能啓動終端機，往後避難所裡的砲塔就不會再找你麻煩了。最後派一名隊員到2處的終端機使用科學技能，我方就會通過認證而開啓低溫區的大門。在2處的房間裡充滿了輻射溶液，假如你的隊員感染輻射的話記得用RadAway把輻射狀態消除掉。



▼這個終端機可以終止砲塔的攻擊



▲小心不要讓舉重機械人卡住門口



◀小心感染這個房裡的輻射

從A處繼續往右下方的低溫區前進，一過轉角在K處的三道矮牆就會遭到強烈的抵抗，每道矮牆後方都會有保全機械人守著，中間地上還有兩隻甲蟲。打過去後L處的走道上會陸續湧出一堆保全機械人，左下方的三個房間也有好幾隻，絕對會讓你打到手軟。讓所有人靠在左上方牆邊用雷射武器將牠們全部清光。來到3處後再終端機處使用科學技能可以開啓動力區的大門，打不開的話就撿起地上死掉市民的人頭，臨走前別忘了打開鎖上的櫃子拿東西。至於M處裡面同樣會有一堆的保全機械人，伴隨著兩隻人形機械人和兩座砲塔，全部都在矮牆後方擺開陣勢等著你，要打不打都無所謂，裡面的櫃子也沒什麼好東西，而且外面的門還要有足夠的開鎖技能才能打開，不過砲塔裡面有大量的.50彈藥可以拿取。

最後往A處右上的動力區進軍。假如你剛剛沒有打開這裡的門，只要拿著撿到的頭讓外頭的齒痕掃描儀掃描，同樣可以開啓動力區的大門。進去N處後會有兩座砲塔跟兩個機械人守著，只要靠著入口左上方它們就很難打的到你。每座砲塔都有超過五千發的.50子彈。來到右邊的出口時派一名隊員潛行到終端機左邊使用終端機，會打開終端機右邊的門，門後會有四名機械人在巡邏，趁它們背對你時一口氣把它們全部轟掉。進入O處的溶液池時小心不要太靠近溶液池以免感染輻射，或者讓每位隊員先吃下Rad-X讓輻射抵抗力增加到100%。從O處北邊出來後會被P處的力場擋住，必須清掉Q處裡的兩個機械人，然後對著這裡的兩部終端機使用科學技能來開啓力場，力場後方的走廊有一台坦克，一定要在它衝過來前集中火力將它幹掉，否則它會一路追你追到外面去。



▲來到3處後再終端機處使用科學技能可以開啓動力區的大門

▼M處裡的機械人打不打都無所謂





▼從後方偷襲四名巡邏的機械人



▲從入口就可以攻擊N處的砲塔跟機械人

圖表索引
肉搏武器：P341.P343.P347.P350.P351.P354、車輛：P345、
炸彈類：P354.P356.P357、護甲：P359.P362、機槍：P364.P365



▼趁坦克機械人衝過來前集中火力將它幹掉



▲對著兩部終端機使用科學技能來開啓力場

幹掉坦克後走到左上方進入R處的房間，這裡總共會有五部保全機械人。將其全部殲滅並從右邊出口出去，繞到上方可以來到4處，這裡是由一隻Pacification機械人，領著一群人形機械人和格鬥型的保全機械人在防守，先將所有的機械人清光，再用科學技能開啓上方的三具終端機，就可以啓動這六組發電機，供應升降梯所需的電源，離開時別忘了右下角房間與右上方房間上鎖的櫃子，右下角的房間必須蹲下才走的進去，進去前小心裡面將近十隻的甲蟲。其中一個櫃子筆者隊員的開鎖技能已經超過200了還打不開，真令人懷疑裡面到底藏了什麼寶貝。最後把所有隊員帶回1處的綠色出口，讓所有隊員都裝上最好的武器，準備與Calculator來個最終決戰。



▼啓動發電機後升降梯會開始運作



▲4處會有一隻Pacification領著一群機械人防守

護甲 Armor



名稱：Advanced Power Armor				
護甲等級：35		重量：50		
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
18/60%	15/65%	7/45%	10/50%	17/55%

屬性修改：Sneak -75%
+4 Strength
-10% Doctor/First Aid/
Lockpick/Steal/
Science/Repair
+40% Rad. Resist.
+20% Poison Resist.



名稱：Ghoul Armor II				
護甲等級：20		重量：25		
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
3/25%	1/15%	0/0%	1/20%	1/25%

屬性修改：Sneak-No



名稱：Super Mutant Armor				
護甲等級：10		重量：40		
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
4/20%	4/15%	0/0%	4/25%	3/37%

屬性修改：Sneak- 25%



名稱：Super Mutant Armor MkII				
護甲等級：15		重量：50		
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
4/35%	4/20%	0/0%	4/30%	4/45%

屬性修改：Sneak- 35%



名稱：Tesla Armor				
護甲等級：15		重量：40		
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
4/35%	7/45%	0/0%	4/30%	15/85%

屬性修改：Sneak- 20%



名稱：Brahmin Armor				
護甲等級：0		重量：10		
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
0/0%	0/0%	0/0%	0/0%	0/0%

屬性修改：Sneak-No



名稱：Reaver Armor				
護甲等級：20		重量：20		
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
3/25%	3/17%	3/15%	3/25%	2/30%

屬性修改：Sneak -10%
+25% Damage Resist.



名稱：Reaver Armor MkII				
護甲等級：25		重量：30		
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
4/35%	4/20%	4/40%	40/30%	4/45%

屬性修改：Sneak -15%
+35% Damage Resist.



名稱：Raider Armor				
護甲等級：10		重量：20		
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
0/20%	0/10%	0/0%	0/20%	0/25%

屬性修改：Sneak -No
+20% Damage Resist.



名稱：Ghoul Armor				
護甲等級：10		重量：20		
一般防護	火焰防護	瓦斯防護	爆炸防護	能源防護
0/20%	0/10%	0/0%	0/20%	0/25%

屬性修改：Sneak- No

摧毀Calculator

任務難度：簡單

一伙人從電梯走出來後，上方的大廳會有極大的陣仗等著你，尤其腦袋瓜已經被改造成機械人的Barnaky將軍，讓他衝到你前面就死定了。還好只要他夠靠近你就能喚醒他與老婆的記憶。之後便會轉成中立狀態。



▲Barnaky將軍已經領著一堆機械人擺好陣仗

先請一名隊員潛行打開上方的大門，將軍會先對你耀武揚威一番，然後從門外左右兩側狙擊大廳兩邊各三名的人形機械人，至少要打到它們趴下。最後讓我方所有隊員切換成最強的武器，在門口外面佈成袋狀陣型，讓隊員狙擊將軍把將軍引過來攻擊，一但將軍走近你就會回復理性，不再與你為敵(除非你不小心又攻擊到他)。



▲趁將軍還沒衝過來前將他打醒



▲利用火箭攻擊橋上的砲塔

解決掉將軍後進入大廳清光裡面所有的機械人，小心左右兩邊各有一個拿著火箭筒的傢伙。之後往右上出口前進，這座橋的四角都放置了一部砲塔，右邊那兩具砲塔只要遠處就狙擊的到，左邊那兩座就比較麻煩了，必須要用手榴彈或火箭筒的震波才炸的到，剛好大廳那群機械人裡就有兩個火箭筒兵，把它們的火箭撿起來用吧。派一名隊員潛行到橋下便會偵測到砲塔，這時開始利用火箭攻擊砲塔旁邊的平台，有擊中砲塔的話就會閃出火花，不多久一定可以把這兩座難纏的砲塔拆掉。

繼續往右下推進到最大的那棟建築物裡面，大廳中央有五個腦袋瓜，旁邊就是主機Calculator，一見到你就會升起牆壁把主機圍住。你必須先強制攻擊摧毀旁邊這五個大腦，全部摧毀後最上面的門就會打開，裡面有不少的人形機械人，打發掉這些人形機械人與深處的那兩座砲塔，進去後會發現藝術家的大腦，同樣強制攻擊將它摧毀掉，便會打開右上方中間的門，裡面又是機械人和砲塔，最深處的大腦是科學家的，摧毀後會開啟最右邊的門，這個區域由於地形



▼首先摧毀藝術家的腦



▲Calculator會升起牆壁保護自己



◀解決第二處擋路的砲塔

的關係會比較難攻打，不過是最後一個區域了，所以你可以大膽的用掉所有的裝備藥品，同樣清光裡面的機械人和砲塔後直接打爆深處政治家的腦，主機旁的牆壁就會降下來。這時你只要集中所有隊員的火力，強制攻擊摧毀這部HP高達一千多點的主機即可欣賞到精彩的片尾動畫。或者你也可以選擇去操作主機，

機槍 Miniguns



武器型號：Vindicator MiniGun
武器類別：機槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
N/A	–	–	–
掃射	5	16-25	45
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
7.62	100	7	



武器型號：Sunbeam Gattling Laser
武器類別：機槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
N/A	–	–	–
掃射	5	20-40	30
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
MFC	30	6	



武器型號：Lewis MKII
武器類別：機槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	–	–	–
掃射	5	22-32	45
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
303	47	7	



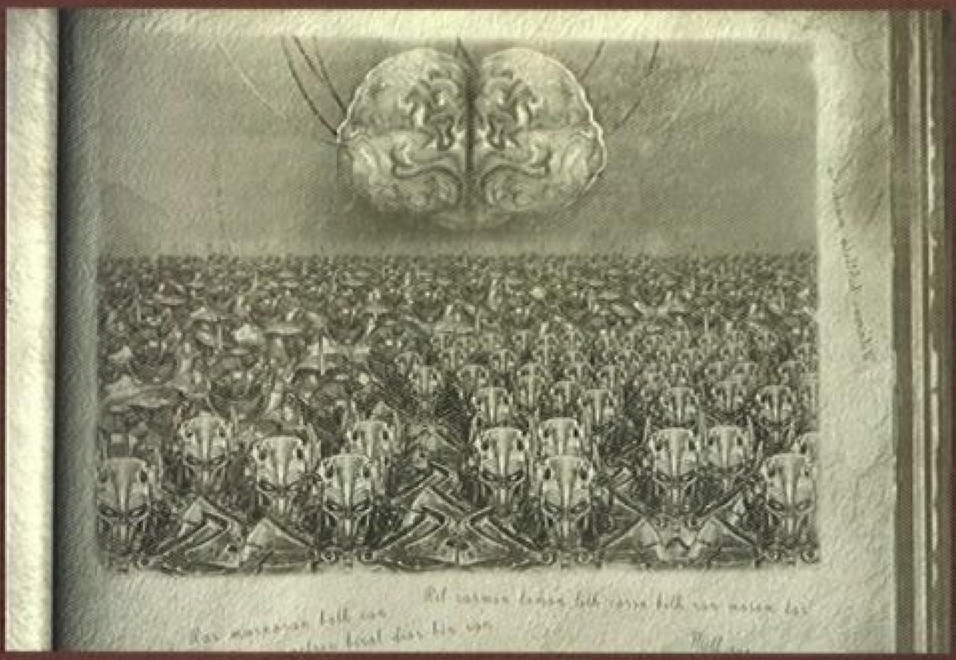
武器型號：Chauchat
武器類別：機槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
N/A	–	–	–
N/A	–	–	–
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
N/A	N/A	N/A	



武器型號：Bren Gun
武器類別：機槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	–	–	–
掃射	5	20-30	40
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
303	30	7	



Calculator仍然嘴硬的表示它是故意讓我們攻打進來的，因為它對主角的大腦十分有興趣，一直勸你捐出大腦與它結合在一起，如此一來不但你本身可獲得無比強大的力量，也能按照你自己的意願，利用零號避難所裡的高科技加快戰後人類復興的腳步。



▼第三個陣地較難處理



▲這是科學家的腦



◀最後一個政治家的腦

假如你直接摧毀主機，則整個荒原大陸上正在燒殺擄掠的機器部隊瞬間全部癱瘓，即時消除了一場人類的浩劫。假如你跟Calculator多對話幾次，燈光變暗後在一分鐘內派一名隊員點取左邊的終端機，那名



▶全力攻擊Calculator主機

隊員就會血肉橫飛，而大腦則與Calculator結合在一起，繼承了Calculator強大力量的你當然立刻終止機械人對人類的屠殺，並將避難所裡的高科技與兄弟會結合，獲取了兄弟會的領導權。結合了機械人的力量後，兄弟會轉眼間內便征服了整個大陸，在這個蠻荒領地上建立了新秩序。



▶把自己送上斷頭台與Calculator結合在一起

假如你在一分鐘內沒有任何動作，則電腦系統會自動關閉，結尾跟你摧毀電腦系統一模一樣，功勳標榜的你最後雖然也成為兄弟會的首領，但由於沒有機械人的幫助，統一整個大陸的過程被延宕三十年。







機槍 Miniguns



武器型號：M60			
武器類別：鍊砲			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	-	-	-
掃射(9rn)	5	18-26	35
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
7.62	50	7	



武器型號：M249 SAW			
武器類別：鍊砲			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
N/A	-	-	-
掃射	5	20-30	40
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
7.62	30	6	



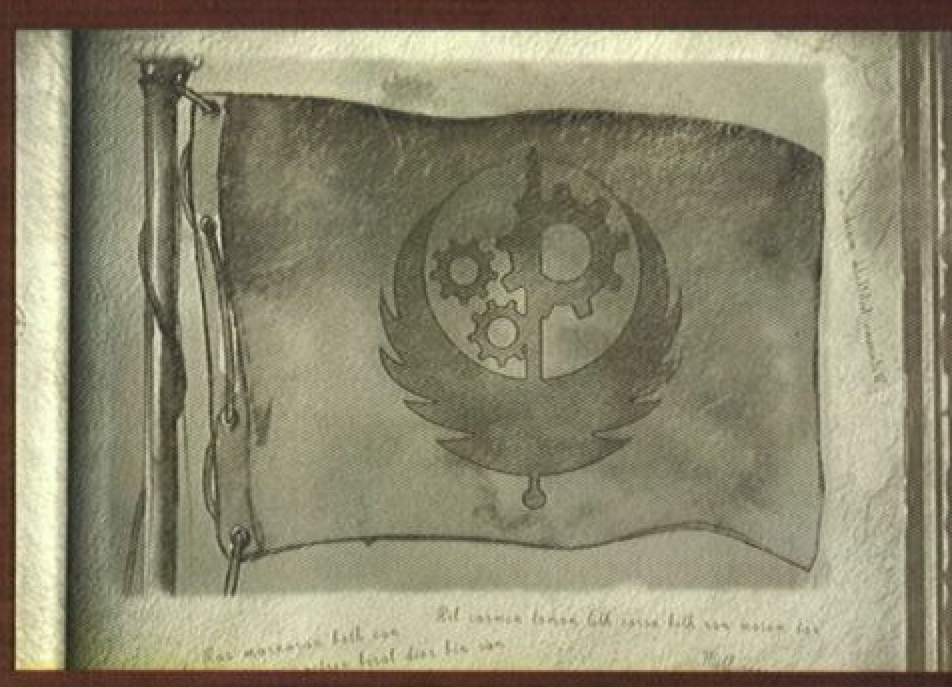
武器型號：Browning M2			
武器類別：機槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	-	-	-
掃射	5	40-50	50
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
50	90	9	



武器型號：Avenger Minigun			
武器類別：機槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	-	-	-
掃射(40rn)	5	7-11	35
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
50	120	7	



武器型號：MEC Gauss MiniGun			
武器類別：機槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
N/A	-	-	-
掃射	5	60-80	40
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
2mm	80	6	



完

歡迎告密

本站廣徵告密者。凡對於有關電腦遊戲方面有獨特秘方，使用之後能使功力大增、勢如破竹突破難關、取得永恆生命、獲得無數物品……等等遊戲剋星資訊，皆歡迎把密函寄到告密信箱 editor@swm.com.tw 如經錄取，本站將發放刊登後下月軟體世界雜誌一份，並依級數不同，給予不同數目的告密獎金。獎金分發標準如下：

級數	獎金
一級機密	獎金350元
二級機密	獎金500元
三級機密	獎金700元
四級機密	獎金900元
五級機密	獎金1200元

特別注意！

1. 凡舉來函者，切記勿將此函內容外漏其它不相干人等知曉。
2. 關於密函內容，請舉發者確定內容必定屬實。
3. 密函內容請標示清楚如何啓動密技。
4. 來函者請清楚留下真實姓名、電話、住址、身份證字號。

如無遵守以上幾點者，一律不予錄用。





2級 王牌威龍 (Desperados) 停止時間　快速過關

●蔡宗訓

先按左Shift鍵 + F11鍵，輸入以下密碼後按Enter

密碼	效果
timeless	停止時間
fidel castro	觀看對話框
medic	觀看提示
powerman	新武器
schneider	結束關卡
clint	勝出關卡
jackal	增加彈藥
hollow man	隱身



祕技補給站

大決戰　戰場無敵　直接勝利

2版

●戴壽杉

遊戲進行時按ENTER鍵後再輸入下列文字，成功會出現下列字串"使用cheat code"。

密碼	效果
hsee	迷霧消失
hmoney	軍糧和木材各加50000
hspeed	生產加速
hpower	無敵
hwin	直接勝利
1_lose	直接失敗
1_map	大地圖存成圖形檔
1_goods	箭矢.雙箭.毒箭.火箭各加50
1_level	使有等級的人物等級增加
1_up	攻擊力增加
1_rain	下雨
1_status	列出人物和建物





行遍天下　任意改變大小

1版

●劉欣宜

在遊戲的主選單畫面中輸入以下密碼後按Enter

密碼	效果
boxerz	大手大腳模式
bigheadz	大頭模式
bigfootz	車輪變大
gokartz	車輪變小
INEEDMORECARS	釋出所有物品（Generators除外）
INEEDMOREMAPS	釋出所有賽道
FONEKART	隱藏關卡







古龍群俠傳　神功取得方式

3級

●金～庸

重要人物的隨機出現地點



楚留香：海豐小鎮

陸小鳳：大金鵬王府大廳，書房，北京城賭場，萬梅山莊

傅紅雪：鳳凰集酒樓

李尋歡：半天風客棧，長安城，孫駝子酒店（京城）

百曉生：北京城，赤水小鎮，長安城，大草原，海豐小鎮，漢口城洛陽城，長安一民居，漢口城打鐵鋪，北京城賭場各種賣貨郎共六個

神功取得方式





1.在漢口江別鶴家打倒江玉郎可以得到《虹霞劍法譜》，可學會「紫霞劍氣」和「空谷秋虹」。

2.在惡人谷山道上遇見圓通後回洛陽和圓徹說話，得知圓通偷走了《護體神功卷帛》，可以學會「不破明王」和「如來護法」。

3.在資質到40的時候到萬梅山莊可以找西門吹雪學「落花吹雪」，但是要有一定的潛能。

4.在小魚兒和花無缺比武後燕南天交給你《碧血照丹心》和《移花接玉》（可以學會「碧血照丹心」和「移花接玉」），同時萬春流會給你《易筋經》（學後增加根骨20），《神靈歸元術》（可以學會「玄元返空靈」）和《大無相法》（可以學會「無眾生相」和「無壽者相」）。





魔法門Ⅷ毀天滅地　使用快速法術

2級

●郭仁貴

叫出快速法術



將滑鼠移至右上方的法術書標誌與防護法術標誌按一下，之後隨便點選一個法術。法術使用完，再到法術書標誌與防護法術標誌按一下，之後到左下方的快速法術按一下，該人物會出現快速法術成功的聲音。之後到人物資料欄看快速法術的法術。（如黑暗精靈的天賦技能法術使用後，快速法術的法術會變成魔天創滅的法術。但有的法術不會有，如龍的天賦技能法術）



*5.*然後馬上回到漢口江別鶴家，燕南天會給你《嫁衣神功》和《南天劍法》，可以學會「嫁衣神功」和「劍絕南天」。

*6.*和阿飛比武可以領悟「無情劍」。

*7.*葉孤城和西門吹雪比武後陸小鳳會給你《白雲劍譜》，可以學會「天外飛仙」。

*8.*後期到海豐小鎮去找隨機出現的楚留香可以領悟「血海飄香」(要一定的潛能，並且各項屬性高，聲譽高，名望高)。

*9.*葉世之戰後到萬梅山莊去找隨機出現的陸小鳳，和他對話，第一個問題選擇第一個答案，可以學會「靈犀一指」，然後又對話，可以領悟鳳舞九天(最好在葉世之戰前存檔，然後讀檔到出現為止，要有一定潛能)。同時他給你《消遙無極》(可以增加身法20，但是這本書是看不見的，不過可以點右鍵學)。

*10.*第一次出海後回來到萬梅山莊(各項屬性高，而且有3000左右的潛能)，可以學會「劍神一笑」，同時西門吹雪會給你《無極心法》(可以提升強壯20)。

*11.*如果玩紫鶴的結局，最後出京城可以在華山遇到東郭先生，他會教你無相神功(第7層)(要求比較高，各項屬性應該高於80，資質可以只有65左右，潛能3000左右)。

*12.*第一次出海前問了鷹七，去長安的孫駝子酒店可以遇到「出現機率較高」的李尋歡，他會給你一本《飛刀》，可以學得「小李飛刀」第一式和第二式，同時給你《修羅真經》(可以提升意念20)。

*13.*最初進興雲莊時遇到金錢幫的人，打敗他後可以得到《漫天花雨》，可以學會「漫天花雨」，打敗宮九可以學會「殺氣」。

*14.*在阿飛居可以拿到《涅槃經》(學後可以增加資質20)

隱藏物品要什麼有什麼



先準備一把劍把主角身上的劍換下來，然後把換下來的劍與道具欄的道具對換，

之後點右鍵就可以把任意道具放在手上，可以把手上道具去鐵匠鋪免費升級可以升成各種藥物，衣甲，鞋，護符，秘笈，一大堆隱藏物品，練劍所需物品和淩宵劍。





快遞宅急便　增加各項數值

●Aileen

選擇遊戲說明選項下的密碼輸入，輸入下列密碼

遊戲密碼使用有效時間　：0900~1200，1300~1700。

0990010101--名聲+100。

0990101001--信譽+100。

0990011010--資金+10000。

0990110011--隨機強迫任一公司倒閉。

0990001100--開啓"說明--遊戲測試"指令。

0990100010--關閉"說明--遊戲測試"指令。

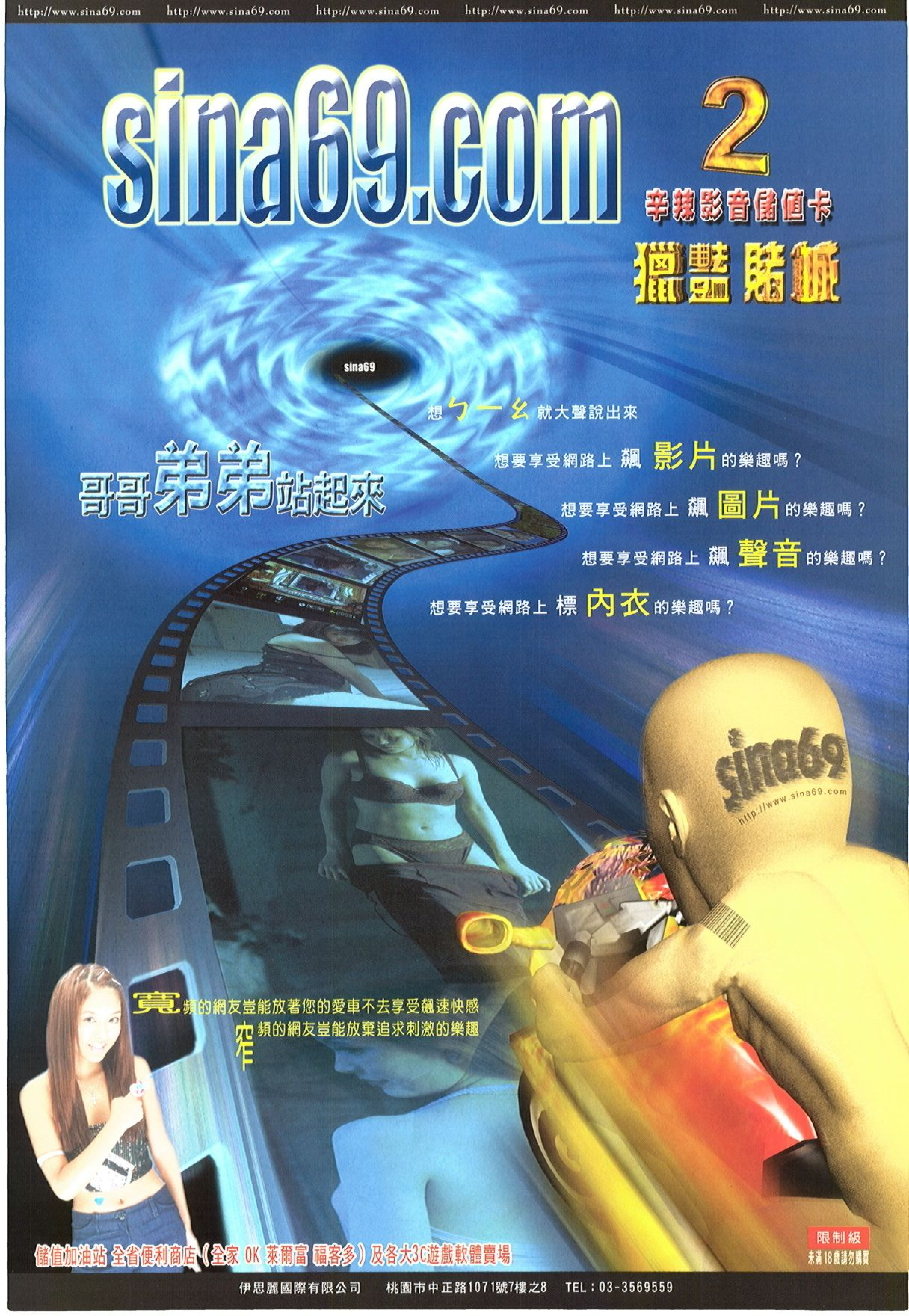


封面插畫 (C)2001 練 任


九英雄物語
聖戰語錄
戰至斷劍人亡也無怨無悔！
S魔法
總經銷商
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02) 2788-9188 (04) 202-0670 (07) 815-0988



夢幻麻將館
2000年6月
異軍突起
真人演出 夢幻麻將館 II
麻將世家
2001年1月
再創高峰
夢幻麻將館 III
雀王蝶姬
台灣寫真女郎
大戰
日本AV女優
今年6月
正式聽牌 媚惑全台
全省萊爾富、OK、全家、福客多便利商店及
各大 3C 電腦賣場書局 . . . 等均有販售
伊思麗國際有限公司
TEL:03-3569559 FAX:03-3175461
桃園市中正路 1071 號 7 樓之 8
客服專線： 03-3562428


http://www.sina69.com http://www.sina69.com http://www.sina69.com http://www.sina69.com http://www.sina69.com http://www.sina69.com
sina69.com
2
辛辣影音儲值卡
獵豔 賭城
sina69
想ㄅㄧㄠ就大聲說出來
想要享受網路上 飆 影片 的樂趣嗎？
想要享受網路上 飆 圖片 的樂趣嗎？
想要享受網路上 飆 聲音 的樂趣嗎？
想要享受網路上 標 內衣 的樂趣嗎？
哥哥弟弟站起來
sina69
http://www.sina69.com
寬頻的網友豈能放著您的愛車不去享受飆速快感
窄頻的網友豈能放棄追求刺激的樂趣
儲值加油站 全省便利商店（全家 OK 萊爾富 福客多）及各大3C遊戲軟體賣場
限制級
未滿18歲請勿購買
伊思麗國際有限公司 桃園市中正路1071號7樓之8 TEL：03-3569559

遊戲家族媒體入

舊的不去，新的再來

喜新念舊，原味不改

新歡舊愛，全都精采

快感

迷眩，刺激，巔峰。

大腦極速運轉，指尖爆發熱情，我要撼動全世界…..。

偏方

五歲的你，用辣椒戒掉奶嘴。

五十歲的你，威而鋼治療偏頭痛。

在此，你的疑難雜症並不是無可救藥。

癮・淫・贏

上癮不是著魔

浸淫不是沉淪

贏，唯一定律。

生存

物競天擇。

適者生存，不適者淘汰。


www.gamefamily.com.tw
口網站
快上我吧‧‧‧
在遊戲的世界裡
你肯定需要
練 練遊戲‧戀 戀遊戲家族
全新遊戲家族將於近期內隆重登場，敬請拭目以待…

http://www.GameXpress.com.tw http://www.GameFamily.com.tw

賣擱等啦！

遊戲快遞 PLUS 中華網龍

線上遊戲 GO GO GO!

金庸群俠傳 ON LINE 超值點數卡

夠朋友的...全都給我架上去!

點數卡熱情上架啦！

鐵定超值





遊戲快遞 PLUS 智冠科技

浣花洗GAME

萬方矚目限量預購！

古龍經典武俠名著浣花洗劍錄搬上電腦螢幕~

- 浣花洗劍錄遊戲軟體訂購開始→絕對超值
- 浣花洗劍錄遊戲軟體+小說一套四本(原價NT$1559，特惠專賣價只要NT$999)→絕對好康
- 浣花洗劍錄小說一套四本(定價NT$960，特惠專賣價只要NT$600)→錯過可惜

敬請留意線上即時訊息





遊戲快遞 PLUS 幸運會員

免費加入會員．幸運免費購物

恭賀

恭喜您 NT$700 SHOPPING FREE

手氣粉背ㄇ?不費ㄅ~試試便知！！

即日起至8月底止，凡加入遊戲快遞免費會員登錄成功，由系統自動執行，抽出幸運會員可獲得總值NT$700元(含)以內之免費購物額度，新舊會員同享權益。

本活動限連線狀況下進行，斷線喪失機會！【嗚...嗚... 保庇別斷線ㄚ......】

中獎名單快速增加中，礙於廣告截稿日期無法一一列出

敬請留意遊戲家族網站公告訊息．網址 www.GameFamily.com.tw

更多的超值商品．歡迎上網選購

超值遊戲 購物網站 http://www.GameXpress.com.tw 遊．戲．快．遞

服務電話:07-8154917
傳真:07-8154921
合作洽詢:service@gamexpress.com.tw

軟體世界 叢書系列—精彩回顧

三國群英傳II 完全教戰之書



編號：3091 售價：199元

內容概述

- 遊戲時程：詳敘各個時期之內政、戰役及各武將之屬性表等。
- 經營策略：解說開發、自治、物品的分配及兵種策略等。
- 作戰技巧：傳授戰鬥、完全殲滅、軍師技運用、作戰的優劣勢。
- 附　　錄：物品、武將技之說明、兵種相剋關係表等。

新蜀山劍俠傳 攻略手札



編號：3090 售價：199元

內容概述

- 機關陣法：分解各個機關陣法之奧理及破解法。
- 法寶總覽：細分各個法寶之攻擊、輔助、防禦、回復之屬性。
- 攻略手記：圖文並茂，詳細分解闖關心得及注意事項。
- 場景地圖：呈現新蜀山之各個擬真場景及各寶物出土所在位置。

仙狐奇緣 完全攻略本



編號：3089 售價：250元

內容概述

- 完整詳細的劇情攻略。
- 記載寶物、隱藏道具、隱藏關卡的所在位置。
- 仙狐奇緣奇聞秘史大公開。
- 操生控死無敵秘技、主題曲之剪影欣賞、詩集精選欣賞。

煉金術士瑪莉 完全攻略集

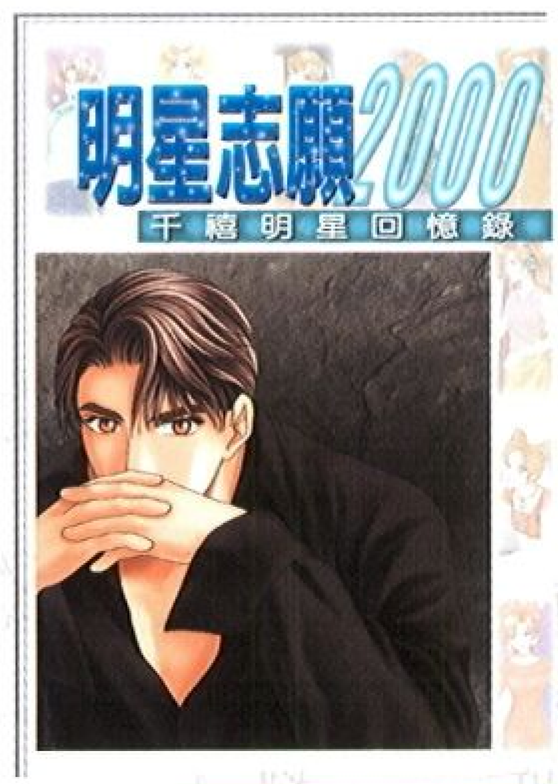


編號：3073 售價：250元

內容概述

- 事件篇：82種事件發生條件及產生結果。
- 道具篇：詳細記錄道具所在位置及取得物品的方式。
- 資料篇：明確標示各地點位置、各種武器功效。

明星志願2000 千禧明星回憶錄



編號：3069 售價：280元

內容概述

- 300多的詳細記載從戀愛、交友、特殊事件、演藝規劃、物品集錦、完美的結局等。
- 完整收錄大明星的一生。
- 炒新聞、傳緋聞、或是想要享受另類戀情，絕對不可錯過此書。



新倚天屠龍記 完全攻略集

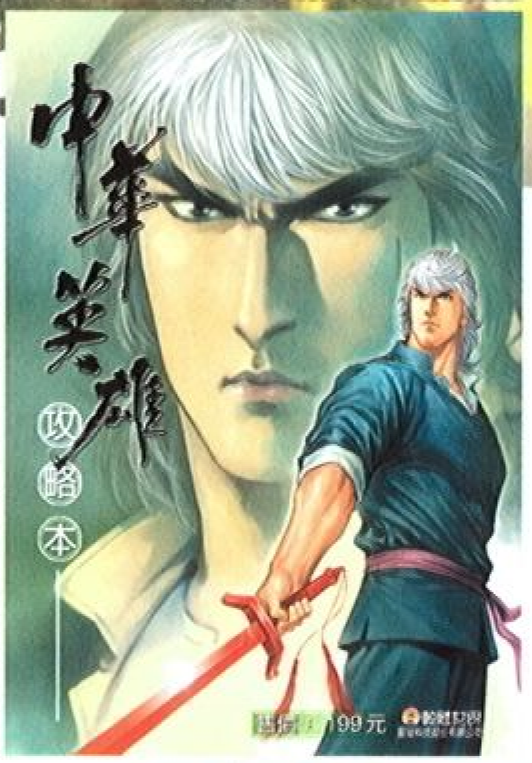


編號：3080　售價：199元

內容概述 CONTENTS

- 各個主角武功招式細部解析。
- 介紹組合藥品所需的材料和其功用。
- 超級武功魔法牌-驚天動地、魔光日無極和入手方法。
- 隱藏地區-新廣部超強物品完全揭曉。
- 劇情式攻略及重要提示。

中華英雄 攻略單行本

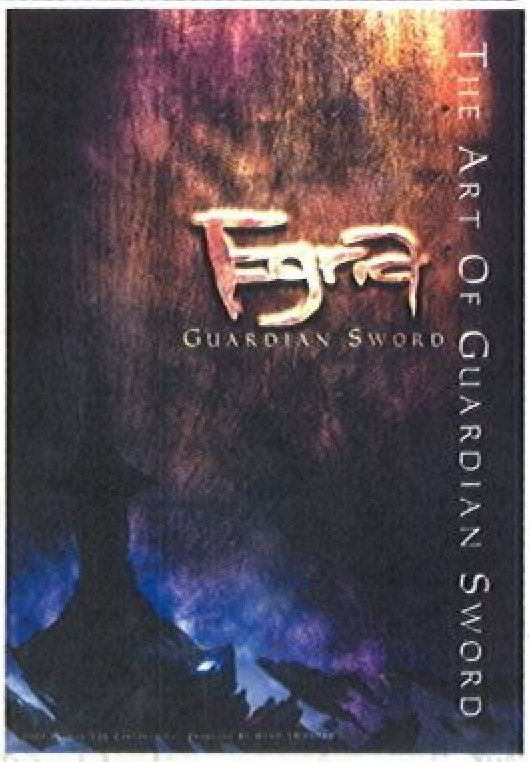


編號：3078　售價：199元

內容概述 CONTENTS

- 主要人物介紹，收錄原畫者手稿。
- 完整的劇情式攻略。
- 詳細的地圖標示，指引隱藏道具的所在位置。
- 剖釋各個角色快速的擊破法。

守護者之劍II 劇情典藏畫冊



編號：3068　售價：299元

內容概述 CONTENTS

- 原畫手稿，一刀未修完整呈現。
- 台灣帝技爺如公司唯一授權製作。
- 極具收藏價值。

小魔女帕妃 攻略魔法書



編號：3066　售價：250元

內容概述 CONTENTS

- 巨細靡遺的魔法資料。
- 抽絲剝繭的記載事件發生條件。
- 完整的CG相薄。
- 精美月曆欣賞。

守護者之劍II 完全攻略



：3063　售價：270元

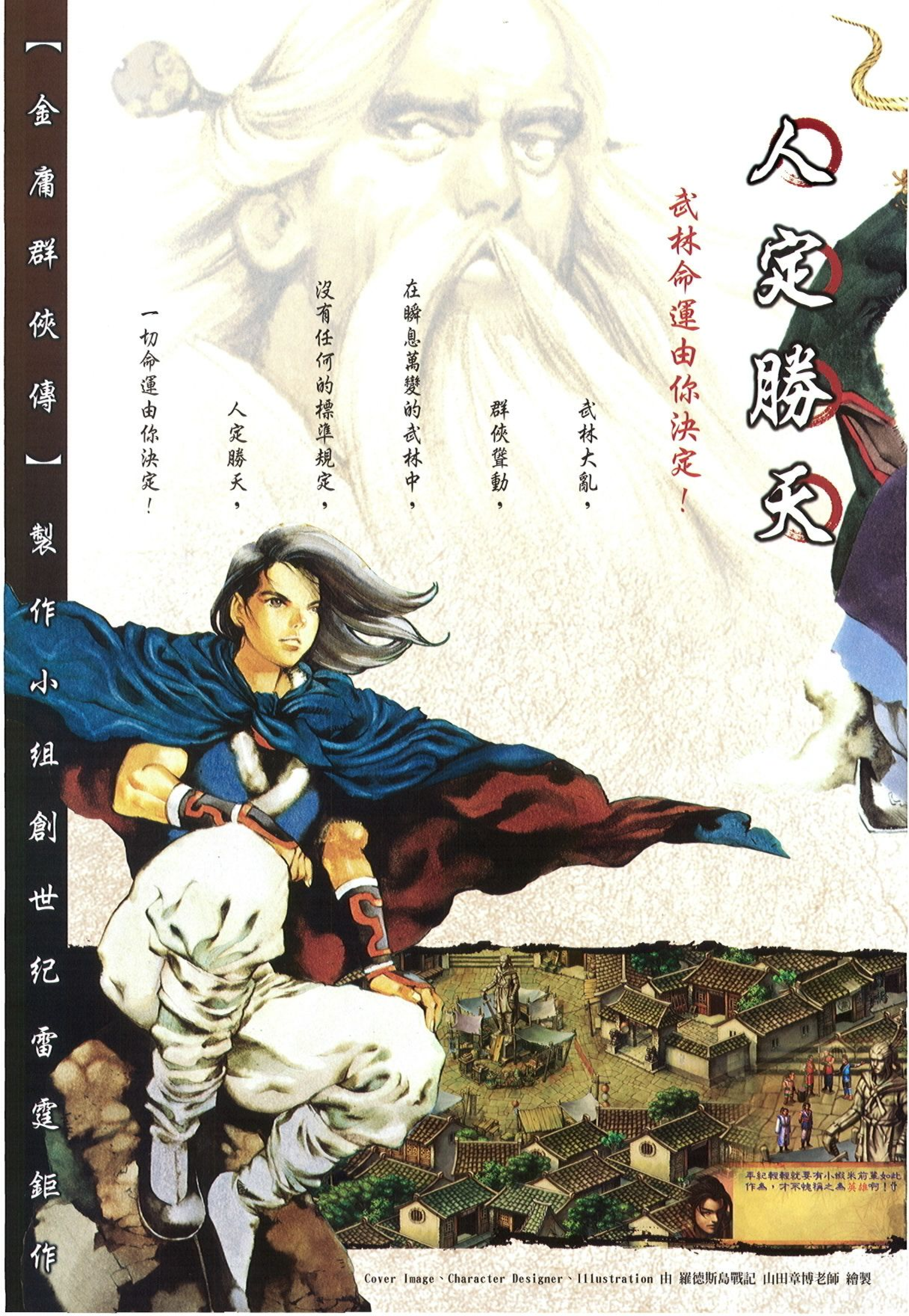
內容概述 CONTENTS

- 詳盡的物品、道具、怪物資料大公開。
- 風雷小組及演聲文化的精彩介紹。
- 收錄守2未公開之動畫片段及CD音軌、桌布欣賞。



遊戲類型：角色扮演RPG


黄沙伸萬頃，天地漫千蒼。
今朝忽遠行，問君將何往？
千里黄沙的彼方，
是另一個被遺忘了的
遙遠的夢。
在天律的儀輪
再次開始運轉的時刻，
這段不爲人所知的傳奇
也就此開始！
繼天地劫神魔至尊傳，
又一武俠曠世鉅作！
西域邊疆大漠的神秘奇景，
異域與古文明的輪迴探索，
耐人尋味幽美的多線劇情，
挑動經脈趣味的戰鬥系統，
刻骨銘心餘音繞樑的協奏曲……
邀你一同遊走萬里黄沙、
經歷一段浩瀚無垠
幽幻淒美的遠古傳奇故事！


【金庸群俠傳】製作小組創世紀雷霆鉅作
人定勝天
武林命運由你決定！
武林大亂，
群俠聳動，
在瞬息萬變的武林中，
沒有任何的標準規定，
人定勝天，
一切命運由你決定！
年紀輕輕就要有小蝦米前輩如此作為，才不愧稱之為英雄啊！
Cover Image、Character Designer、Illustration 由 羅德斯島戰記 山田章博老師 繪製



武林群俠傳
新武俠存在主義
【人定勝天，由你決定】
自己設定主角，
融匯琴棋書畫各項技藝中鍛鍊武學新境界，
交叉養成、小遊戲模式，
豐富多元大俠傳奇，由你決定。
【敵友從缺，由你決定】
友好度設定培養，
送禮物結交各式武林豪傑英雄怪客、討俠女們歡心，
交遊天下或過街老鼠，由你決定。
【結局從缺，由你決定】
劇情架構龐大，
事件豐富，根據劇情選擇與主角能力，
結局多元開放，最後結局，
靠你的機智、運氣與能力來決定。
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
智冠科技・河洛工作室


熾炎傳說
FINAL WAR FREEDOM & HONOR
伊力坦西雅光的神諭
當光與闇的天秤傾斜時，
燃燒的憤怒，
喚醒了死亡與破壞的封印 ..
上古諸神之戰因光與闇的負傷而結束，
但是諸神之血化成的熊熊熾炎，
卻註定聖戰尚未終止，
憤怒仍在燃燒，破壞與死亡才正要開始 .
在被神祝福的大地上
三百種守護光的戰士們啊
執起八千多種魔法 道具 武器
爲彰顯光 風 水 火 土的意志
尋找屬於自己的答案
把所有的一切都終結吧
研發製作/
宏申資訊股份有限公司
代理發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW
試玩版將與金庸群俠傳 OnLine同步推出，


爲你解開
神諭之秘...



劍鋒寒　武道難　冷看蒼天無語
兒女情　英雄亂　誰能天下無敵
情節導引系統，能以不同的角色挑戰不同的敵人
劇情以問答方式表現，增加與遊戲的互動性，更能累積高分獲取寶物
過關小任務，更添遊戲之趣味
創新武魂融合系統，增加武器及角色的各項屬性
預測回合制，讓你享受料敵機先的對戰快感
獨特的段位格擊系統，一招一式隨玩家指令呈現，充滿魄力與臨場感
不同的角色，有專屬的特殊招式
情節導引，增加劇情互動
冒險模式，滿足尋寶樂趣
精緻場景，讓你心曠神怡
段位格擊，宛若真人戰鬥
古龍
浣花洗劍錄
武俠小說一代神筆 古龍先生 創作巔峰期之作
即日起，至webs-tv就可看到白衣人與紫衣侯東海之戰的精彩動畫哦，請至http://www.webs-tv.net


情境武俠新巔峰
情節RPG新感受
以獨特的情節角色扮演，
闡述不同角色的親身體驗
方寶玉的親切可人，白衣客的無敵寂寞
小公主的愛恨情仇，紫衣侯的正氣凜然
遊戲中將一一呈現，讓你以不同角度、身份領略
古龍先生的武俠世界
浣花洗劍錄官方網站：http://www.enigmas.com.tw
Illustrator 德珍
智冠科技・海豚蜂工作室
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com

從十招來

PS2 大放送！

浣花洗劍錄

武俠小說一代神筆 古龍先生 創作巔峰期之作

浣花人物，個個武功了得，搭配獨門武器，其威能更如石破天驚撼動人心，但武學招式無不百川匯宗，所謂由零化整，無窮無盡，浣花招式亦同，由十招中衍生出百招、千招，但哪一招才能真的無敵天下、縱橫江湖？這個問題將交由您來決定......

五大門派同氣連枝　十大招式縱橫江湖



招式編號：❶ 驚天一刀
施招之人：白衣人
使用武器：刀
招式特色：將手快、刀準、招狠完美合而為一，形成之天地間最最淒厲的一刀。



招式編號：❷ 心劍合一
施招之人：方寶玉
使用武器：劍
招式特色：能夠將兵刃施出的殺招，全數轉化為活招的不凡劍術。



招式編號：❸ 搜魂魔火
施招之人：小公主
使用武器：鞭
招式特色：先以輕盈漫妙的連舞技重創對手，最後乘隙施出搜魂魔火暗器，中者全身腐爛！



招式編號：❹ 虎嘯爆炎拳
施招之人：牛鐵娃
使用武器：拳法
招式特色：內力集於丹田，形成鬥氣發散體外，再躍至空中勁貫雙拳向敵人直轟而下。



招式編號：❺ 血輪滅極斬
施招之人：王半俠
使用武器：劍
招式特色：以體內磅礡真氣凝住對手，再以三劍裂乾坤，引爆三大命門真氣造成傷害。



招式編號：❻ 銀光萬字奪
施招之人：「七喪戟」鐵溫候
使用武器：雙戟
招式特色：以「七喪戟」施用江湖中失傳已久的「風雷劍法」，殺招一出如銀光萬點飛繞眼前。



招式編號：❼ 月影百夜刀
施招之人：「天刀」梅謙
使用武器：鎖鐮刀
招式特色：左刀右鏈，能攻擅守，最遠可取敵於百步之外，至今無人能解。



招式編號：❽ 風雲天龍
施招之人：「天龍棍」公孫紅
使用武器：短棍
招式特色：大巧而拙，以形為下，以意為上，看似無招，卻勝有招。



招式編號：❾ 凌空十八刺
施招之人：「天上飛花」冷冰魚
使用武器：鐵筆
招式特色：一經施用出來，銀光顫動，白刃破風，勾魂於瞬息，奪命於無形。



招式編號：❿ 太極玄空劍
施招之人：「一劍震神州」鐵神龍
使用武器：劍
招式特色：道教失傳的劍中極招，能夠化天地正氣為劍芒，破百鬼於玄空。

活動辦法：

1、將您預測的招式編號寫在明信片上（投票次數不限，但一張明信片只能夠預測一個名額），並註明姓名、地址、電話、身份證字號，寄回高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓　浣花煉招組　收。
2、網路票選，只要連上浣花洗劍錄官方網站www.enigmas.com.tw，並在網路上選擇招式及留下您的個人資料也可以參加抽獎哦！

我們將依據來信與網路票選最受擁護的一招，決定名次順序，並由招式前三名中抽出得獎者！連第十名也有安慰獎哦！呼朋引伴，大家一起來！寄寄明信片、上上浣花網，支援你心目中最棒的一招吧！

●詳細獎項

■浣花首獎　SONY PS2一台<從票選排行榜第一名中抽出一個名額>
■浣花二獎　古龍原著『浣花洗劍錄』四冊完整版５０套<票選排行榜前三名中抽出五十個名額>
■浣花三獎　浣花洗劍錄遊戲２０套<票選排行榜前三名中抽出二十個名額>
■浣花安慰獎　光復書局全省通用２００元圖書禮券１０名<所有選票當中抽出十個名額>

●活動日期：民國九十年六月十五日～七月三十一日

●注意事項：

1、獎品市價超過13,333元以上，依稅法規定需繳交15%機會中獎所得稅。
2、中獎人需繳交身份證正反面影本。
3、所有獎項均不得折換現金，或更換其他贈品。

智冠科技．海豚蜂工作室　　軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com http://智冠.tw

網路三國

網路三國裡　有您意想不到的任務與戰鬥發生，

網路三國裡　還有宜古宜今的事件與現象產生，

網路三國是　是網路遊戲中最符合國人需求的，

也是市面上最龐大、最無遠弗屆、可連繫融合所有華人世界的網路國度！





創建三國黨　實踐新理想　www.chinesegamer.net

想延續您的武士、俠女或謀士那璀璨的生命嗎？

想換個身份繼續在網路三國天地裡縱橫萬世嗎？

網三卡在手！　萬事皆亨通！

（免費送時數100點）



網三人物

豪傑卡

NT$299

變身好幫手！雙重身份網路鬥陣走！

（有160點哦！）



點數卡

NT$150

不怕失個手！上網點數大方送個夠！

（有340點哦！）



點數卡

NT$300

但願長相守！網三創新精神永不朽！

（30天不限時數上網）



月費卡

NT$299

網上無敵手！無限時數耐玩又持久！

中華網路股份有限公司
www.chinesegamer.net

軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com　http://智冠.TW

萊爾富



Documents , Packages and Freight Worldwide
快遞
宅急便
EXPRESS
uqs
DUL
VERYGOOD EXPRESS
EedEx.
你必須要知道，
這個城市還有著活力、
朝氣與微笑
白手起家的太陽神、對抗傳統的美少女、
進軍海外的環球、資本雄厚的本土霹靂牛
，四個型態完全不同的快遞公司，熱情與
資金，理想與現實，直排輪與賓士車，大
都市與小人物的奮鬥物語！
各式管理行銷指令，完整感受經營快遞公司樂趣。
員工、客戶性格豐富，體驗人性百態。
特殊事件，倍嚐商場酸甜苦辣。
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com







那一天，我們在網路三國上相遇，
生命開始有了不同的意義・・・



有多少個不能成眠的夜晚，

有太多言語不能形容的感動，

有數不盡的智慧與創意結晶，

有不為人知的辛酸、有默默忍受的謾罵，

不能盡如人意，但求無愧我心・・・



www.chinesegamer.net

一切的過程，都讓“網路三國”

這個完全由國人自製的網路遊戲，

陪網友玩家們在荊棘中一路前行・・・

網路三國

六個遊戲特色



減少佔用空間—只要1.4GB哦！

增加裝備圖形變換—人物會玩變裝秀呢！

切換場景變快—不必再苦苦等候囉！

新增抓圖功能—精彩美圖都可收藏哦！

新增絕招任務—更多粉有趣任務等你啦！

簡化操作功能—一個按鍵就可立即戰鬥！

人物豪傑卡、月費卡、
兩種價格超值點數卡現
正在各經銷點熱賣中！

研發製作/
中華網絡股份有限公司
www.chinesegamer.net

出版發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW

感謝您支持網三！網三會更努力！



哈拉麻將王
Talking Mahjong Gamer
第一套線上語音聊天麻將
ㄆ"ㄎㄚ"嗎？
趕快上網來插花仔!!!
網上開槓
有影嘛有聲，
不只上網打牌，
更能即時語音聊天。
絕不詐胡
贏牌驚詐胡，
電腦控制牌數，
乎你絕對嬒"相公"
全天通吃
全天候可上網開打，
半眠不用驚吵到厝邊。
線上對碰
可線上自創牌局，
也能半途加入，
中途想退出還可改用電腦代打。
還有線上排行榜，可讓牌友一較高下；
桌長還可選擇同桌牌友，踢出沒有牌品之人
遊戲附贈耳機麥克風及終身可連線開戰之帳號、密碼！
IDEA DESIGN CENTER
程式研發
向量科技股份有限公司
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02) 2788-9188 (04) 2202-0870 (07) 815-0988



你以為你在牌桌上難逢敵手嗎？沒有參加過賭王爭霸戰，你，只是井底之蛙！

參加對象：購買哈拉麻將王遊戲正版之玩家

參加辦法：1、凡購買哈拉麻將王遊戲之玩家可於遊戲內得到一組帳號及密碼。
2、此帳號及密碼可用於網上對戰認證之用！
3、請玩家在遊戲設定時（詳見手冊）填妥您的各項資料及E-mail，並於九十年七月十日中午十二點以前參與網上對打活動。
4、網上對打活動以基礎三萬分為起跳，台與底由伺服器設定統一，玩家上網對戰不論與真人或電腦遞補代打，分數皆予以承認，且每次分數變動伺服器都會自動儲存，所以可以多上網對戰累積高分！
5、製作單位將於七月十日中午十二點暫時中止網上對打活動並統計出網上排名前十六名，再以E-mail通知前十六名參賽者決賽之時間、地點。
6、決賽之優勝者將有優渥之獎金！

★前十六名之決戰方式將另行公布！
★排名情況可由遊戲中直接連線查看！
★玩家之名字及E-mail請務必填寫正確並可正常使用，若因未收到E-mail而致決賽通知無法傳達，將視同玩家自動放棄！

各名次之獎項如下：第一名　新台幣三萬元
第二名　新台幣二萬元
第三名　新台幣一萬元
第四名　新台幣伍仟元

主辦：智冠科技股份有限公司
協辦：意念數位科技股份有限公司、向量科技股份有限公司

IDEA DESIGN CENTER
THE BEST GRAPHIC CREATOR IN ASIA

程式研發
向量科技股份有限公司

軟體世界
®智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02) 2788-9188 (04) 2202-0870 (07) 815-0988

● 注意事項　1.獎金金額超過13,333元以上，依稅法規定本公司代扣15%機會中獎所得稅。
2.中獎人需繳交身份證正反面影本。

新無敵炸彈超人

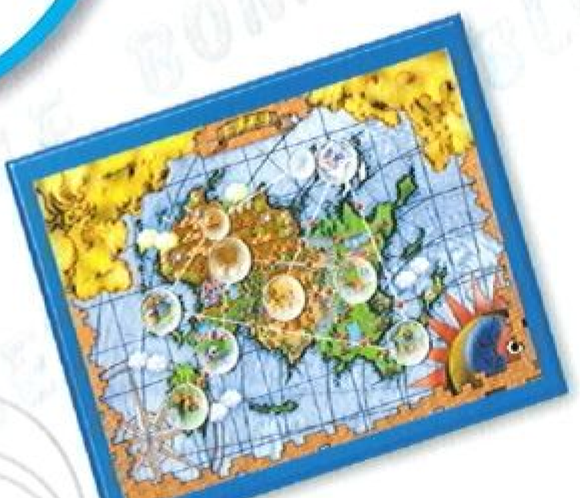
BOMBER INVINCIBLE

研發製作 /

出版發行 / 軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

網路超低價：299

- 玩法簡單容易上手 老少咸宜無負擔
- 人物面臨不同狀況 表情多樣超逗趣
- 加倍豐富炸彈道具 騎乘夥伴飆炸彈
- 提供網路對戰功能 享受多人互動快感
- 絕妙機關佈局設計 娛樂動腦百分百
- 搭配地圖編輯器 任意編輯喜愛關卡
- 賦予極高自主性 能自行調整玩法難度







千變萬化的豐富道具



製作用心的精緻3D人物



緊張刺激的遊戲內容



設計簡單新穎的操作介面

今夏最HOT的一款遊戲 即將轟隆引爆！

邪惡博士伸出魔手，
地球陷入空前危機，
為世界和平而奮戰，
炸彈超人再次出動！



Sim Department Store

模擬百貨

模擬百貨　即將開幕

歡迎您闔家光臨

史上最龐大商店經營遊戲2001 OPEN



○操作容易、【設計親切的使用者介面】，讓玩家輕鬆成為一個百貨公司管理經營者。

○簡單易懂的遊戲規則，以【關卡條件式】帶出遊戲樂趣，適合所有的熟電腦不熟電腦的人。

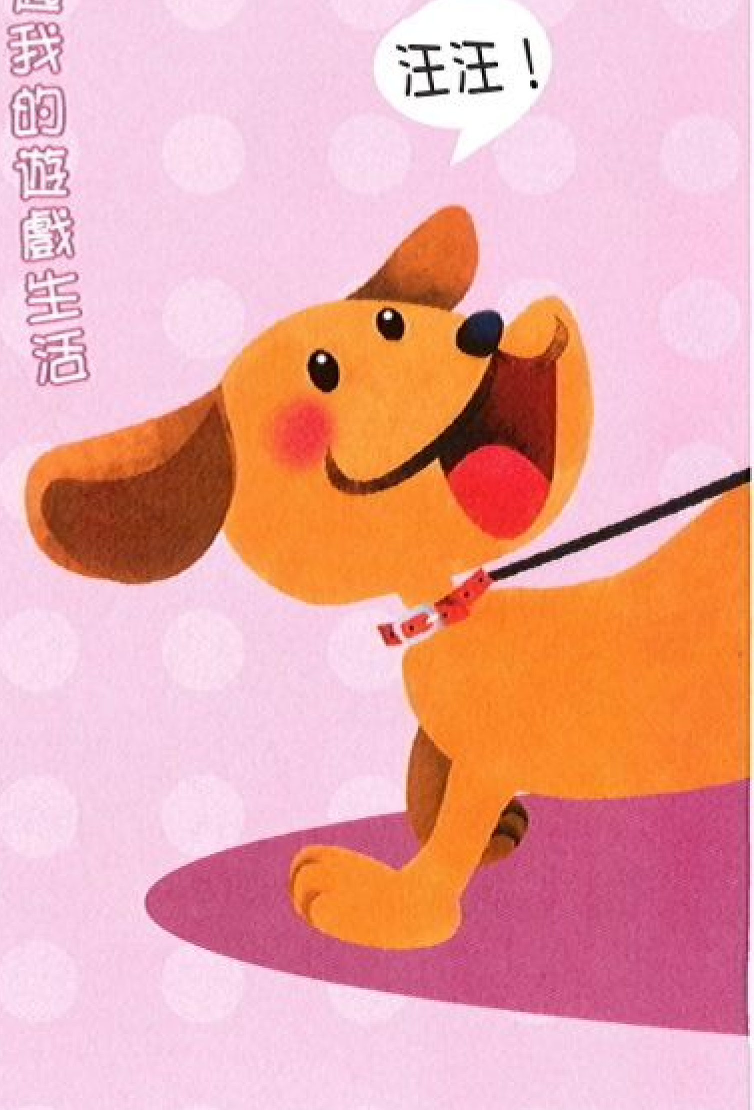
○造形可愛容易為各種年齡層所接受的人物，男女老少皆包括的顧客群及工作人員，還有從【老少都愛的流行專櫃】。

○自由組合不同尺寸、不同性質之專櫃，從互補互斥之【積木概念】中創造最佳賣場空間。

○【樓層通透視角】，可以觀察每一樓層的顧客活動，更可以掌握每位顧客的一顰一笑哦！



逛我的模擬百貨　過我的遊戲生活



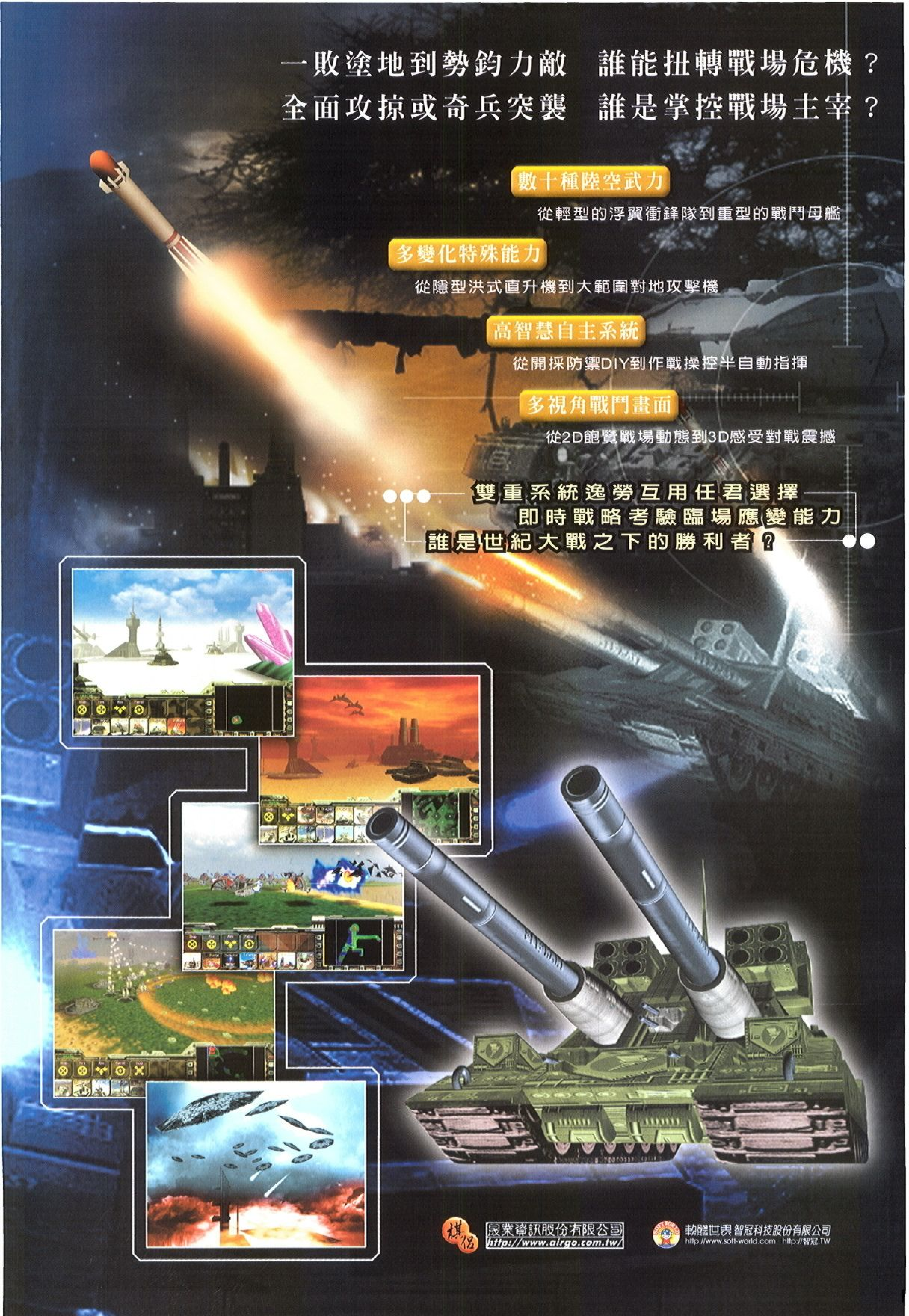
Abet 智冠科技．Abet工作室

軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com http://智冠.TW

Sim Department Store

我的信用卡在名牌迷宮中淪陷
我的領悟力在折扣拍賣裡覺醒
當我走進模擬百貨時，
幻想著．．．
專櫃小姐就是粉墨登場的NPC
逛大街就像玩衝鋒陷陣的RPG





一敗塗地到勢鈞力敵　誰能扭轉戰場危機？
全面攻掠或奇兵突襲　誰是掌控戰場主宰？
數十種陸空武力
從輕型的浮翼衝鋒隊到重型的戰鬥母艦
多變化特殊能力
從隱型洪式直升機到大範圍對地攻擊機
高智慧自主系統
從開採防禦DIY到作戰操控半自動指揮
多視角戰鬥畫面
從2D飽覽戰場動態到3D感受對戰震撼
雙重系統逸勞互用任君選擇
即時戰略考驗臨場應變能力
誰是世紀大戰之下的勝利者？
晟業資訊股份有限公司
http://www.airgo.com.tw/
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW



即時戰略瞬間勝負
決戰超時空
Honor & Freedom
自由與榮耀
超越時空的決戰
即將在電腦引爆


HOT DOG HOT GO!
熱狗熱GO
速食英雄
愛與勇氣大冒險
糟了！公主離奇失蹤！
啥咪？！偶的女兒不見囉….
最熱鬧的美食大富翁
用低溫18度C柔流愛苗與溫馨
以沸騰100度C炫染熱力與勇氣
www.gamedreamer.com.tw
即將搞笑登台…..
到底是誰捉走了我們的公主？
白泡泡、幼咪咪的白煮蛋公主失蹤了，
那支臭屁的熱狗、那隻膽小的蛋蛋，
可以在蛋城國度中救回公主嗎？
是他？
是他？
還是他？
叫我Leader！廢話少說！
全球最炫的熱狗英雄即將哈燒登場！
熱狗漫畫 同步上市
塞滿歡樂 灌飽笑氣
熱翻全台 哈遍人心
SOFT WORLD Game Developing in Taipei
http://www.gamedreamer.com.tw
TOP 熱門少年漫畫周刊
2001 DARAN / 林芷蔚 / 智冠科技
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

遊戲解剖室

遊戲類別名詞解釋

●角色扮演（Role Playing Game ,RPG）
有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。

●冒險遊戲（Adventure Game,AVG）
著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。

●模擬遊戲（Simulation Game,SIM）
主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度。

●策略遊戲（Strategy Game,SLG）
以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。

●戰爭遊戲（War Game）
以各勢力之間的戰役為，注重戰爭過程的完整度。

●動作遊戲（Action Game,ACT）
玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。

●運動遊戲（Sports Game）
模擬某項運動之過程。

●益智遊戲（Puzzle Game）
以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲。

●棋盤遊戲
以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂。

國內自製

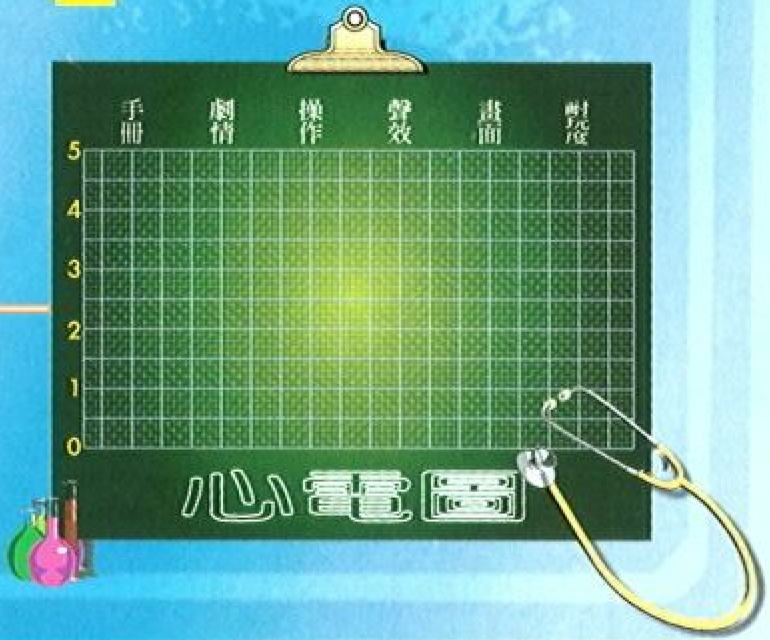
小燕子決戰大富翁……83
新蜀山劍俠……80
古龍群俠傳……75

國外代理

吸血鬼　惡夜獵殺……90
魔法門VIII　毀天滅地……86
鬼妮……72
真愛密碼2……67

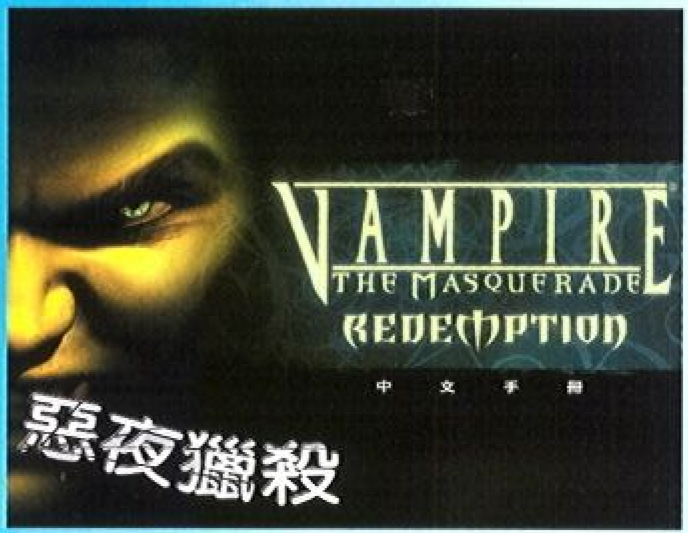
心電圖

評分項目共分為手冊、劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、心跳值等七項，依遊戲在各項目的表現加以計分，劇情、架構兩項依遊戲性質不同而決定是否加以計分，評分標準共分1～5級，心跳值為作家對遊戲的整體表現的評分，滿分為100。



本月推薦







基本規格
- ☆機　型：PⅡ-233
- ☆記憶體：64MB
- ☆光碟機：4X
- ☆操　作：M

測試配備
- ☆AMD-K7
- ☆256MB RAM
- ☆GeForce256　顯示卡
- ☆50x CD-ROM
- ☆SB-LIVE 音效卡

VAMPIRE － THE MASQUERADE是一款相當華麗的即時3D動作RPG遊戲，由ACTIVISION發行，在國內則是由第三波所代理。

在遊戲中，玩家扮演一個相當特殊的角色－吸血鬼，穿梭於夜晚與暗黑地下世界中，尋找同伴打擊惡鬼，為心愛的戀人血戰於人類與暗黑世界中。獨特的遊戲風格加上精緻的3D遊戲畫面，讓本遊戲成為一個不可不玩的佳作。現在，就讓我們來看一看這遊戲特殊的地方。

華麗無比的3D畫面 讓人嘆為觀止

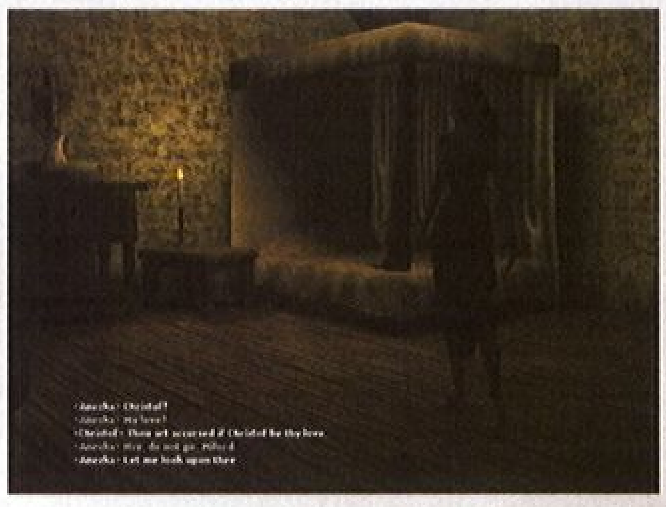
在強力的3D介面架構下，遊戲在畫面上的表現可以說是可圈可





點，雖然地圖不大，可是在場景氣氛的營造上卻是相當用心，不論是中古世紀的城鎮、幽暗的墓窖、鍾塔、或是現代都市等，您都可以感覺到那種該有的氣氛，而這也正是本遊戲最讓筆者欣賞的一點。

此外，遊戲中3D人物不論是外型或是動作都相當的細膩，尤其是人物動作及表情變化方面，不論是戰鬥時的揮砍、施法、抓人吸血的



各種動作表情等，可說是處理得相當細微。不過，在遊戲中，主角們的造型除了手上的物品會跟著所帶物品對應變化，以及外型會隨著身上主要護甲變化外，其他如更換頭盔手套等，在造型上就不會跟著變化了。這點可說是比較沒有一般3D RPG那麼精緻。

另外有一點讓筆者覺得很累的是，由於本遊戲主角是吸血鬼，理所當然的是只能晝伏夜出。所以，除了一開始的幾個場景外，其他的就幾乎清一色都是夜晚場景。害得筆者不得不把電腦螢幕調亮，再瞪大眼睛去看清楚夜景；真是有點傷螢幕又傷身喔！

讓您當個有點壞又不太壞的吸血鬼







既然是個吸血鬼，那主角們自然免不了的要抓一些東西來”吸一吸”。所以，在遊戲中，玩家幾乎可以把任何會移動的東西抓來吸一頓，如街上的路人、墓窖裡的僵屍、邪惡的法師、甚至躲在木桶裡的老鼠等。而這些吸來的血液就轉變成了主角們的法力來源，藉以施展各種異能法術。

不過可別以為這樣子就可以肆無忌憚的大吸特吸，在遊戲中，每一個角色都有一個所謂的人性指數。如果玩家隨便亂抓街上的善良百姓來吸，萬一吸得太多，把人給吸死掉的話，那可是會掉人性指數的喔！而人性指數的多寡，甚至會左右到遊戲結局。所以啦，如果玩家不想落個壞人悲慘結局的話，那只好跟筆者一樣，乖乖的到地下城去找怪物吸啦！（悲慘一點，就只好去找老鼠果腹囉！）



其實在遊戲中，主角一開始本來就是一個正派好好角色（還到處大砍吸血怪物練功），中途之所以會變成吸血鬼也是因為跟女友求歡被拒，一時鬱卒才會被女吸血鬼給#@#！而當主角變成吸血鬼後（從此就看不到太陽了，嗚嗚，懷念白天的都市街景啊！），也是為了救回女友而到處與暗黑界的怪物奮戰。所以，幾乎整個遊戲過程主角都是在跟怪物或是壞人們打鬥，壓根兒一點也不像電影裡那個酷酷暗黑吸血鬼（看起來到像個救美英雄），讓人覺得有那麼一點失望。

單線劇情 變化稍少



其實嚴格說起來，本遊戲雖然有RPG式的屬性練功與裝備、隊伍等系統，不過還是有點比較偏向動作冒險遊戲的成分。整個遊戲過程以華麗的場景畫面區分成一段一段，每一段的格局都不大，打完一段就接下一段。所以遊戲在劇情上，可說是單線一線到底，沒有分歧與變化，而且因為過關的方式只有一種，加上提示給的又不是很多，使得遊戲的整體難度變得有點高。

玩家很容易會不知道要該何去何從而卡關（幸好，在國內發行的遊戲包裝中，附有一本雖然薄了點但還算不錯的攻略本，這點可說是相當令人窩心的。）。這種一線到底的故事編排方式，唯一讓人稱讚的地方便是劇情變得相當連貫而緊湊（或者說是單純吧！），遊戲玩下來讓玩家彷若看了一部動畫電影似的。



對了，有一點忘了說明。那就是本遊戲的劇情整整貫穿了好幾個世紀，從十字軍中古時期一直打到現代都市，雖然中途咱們主角一睡就是八百年，但是那種從長劍、大斧打到拿手槍、火神砲等的快感，實在是讓人相當欣賞。而這點也可說是本遊戲中相當獨特的另一特色。

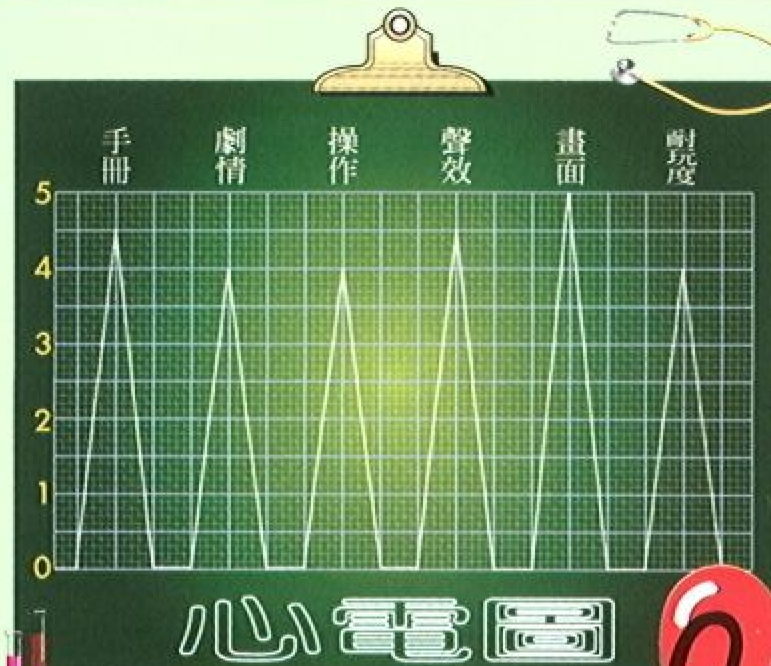
可別以為“吸血鬼：惡夜獵殺”只是一個華麗的單機RPG遊戲喔！其實，遊戲中還提供了相當豐富的網路功能，玩家不僅可以加入其它人的遊戲區中大戰一番，還可以自己開遊戲區讓其他玩家加入，而且，還可以自己編輯遊戲區的劇本規則等，創造出獨具風味的個人遊戲世界。

藥方 破關藥方

吸吸吸，本遊戲最大的特色就是吸血。所以，每次戰鬥時，不要忘了留一隻敵人下來”吸”，然後再把吸來的血轉換為生命力，如此便可以有全滿的生命力面對下一波敵人（所以，一開始別忘了先把把補血異能加高）。還有，要抓住敵人吸血最好的方法是在其移動時從旁邊下手。玩家可以利用一個同伴當誘餌跑給敵人追，另一個同伴再趁對方追人時從旁下手，此法幾乎可說是百抓百中，屢試不爽。可千萬別傻傻的想從正面抓，那可是會死得很慘的。

grx@pchome.com.tw

／G.R.X



心跳值 90



基本規格

機　型	P-200
記憶體	32MB
光碟機	8X
操　作	M

測試配備

- PⅢ-800
- 256MB RAM
- 40X CD-ROW

國內關於大富翁類型的遊戲，前前後後也不下十餘種，但真正較為人耳熟能詳的，大約只有大宇的大富翁系列吧！為何如此呢？因為該系列不僅有考量遊戲內容的娛樂性，尚加入了很重要的要素，即是擁有鮮明個性、且名字通俗的角色。而在「小燕子決戰大富翁」（以下簡稱「決戰大富翁」）中，作者顯然也注意到這點了，因遊戲裡的主角正是轟動二岸三地的小燕子、紫薇等人，這實在是不錯的安排，由於小燕子他們每人的個性十分突出且戲劇又是搞



笑成份居多，故在先天上來說，將他們搭配大富翁類遊戲相當得宜。



可惜遊戲企劃並未充份利用這些知名度已超高的主角，只是將他們的屬性根據電視劇中的俏、柔、勇、毅來設定而已，如果要徹底，應該注意到角色間的關係，如爾康喜歡紫薇；五阿哥喜歡小燕子，則「他」們在遊戲中與「她」交戰時，應該會手下留情吧！換句話說，當女生與到男生時，戰鬥力應會倍增才對。至於屬性方面雖有參照原著，但在個性上表現的就差不多，所以不論你的對手是誰，他會做的事大概也脫不了攻擊你、佔領村子、往下關邁進等，而沒有那些只顧自我發展、一天到晚攻擊人等個性迥異的有趣對手。

本故事的緣起是麻煩製造機小燕子一行人，出外遊玩時撿起了來路不明的小珠子後，全被帶往未知的國度，而玩家便是要化身為其中的角色，引領他們找尋回家的路，雖然這種開頭了無新意，但基本上還能接受，不過若是玩家並沒選擇該角（包含自己扮演的與電腦對手），卻仍在開頭動畫中看到他也被捲入且發言歷歷就很奇怪了，這就好似連續劇昨天結束前，被打傷的人穿著白色服裝，隔天首幕他仍是滿身血污倒在地下，但卻變成了灰色服飾，這種不連戲的感覺。

「決戰大富翁」的畫面不論是主角、武器的3D，或是場景、突發事件的2D畫面，在用色上、構圖上皆算得上賞心悅目，尤其是突發事件裡的角色、代表天氣的雲及太陽，或是身為敵人的小熊都是超可愛的。在戰鬥過程中，也會因應所使用的戰法而有不同的花招，其中簫劍的必殺技更能媲美黃飛鴻的架式，但即使有華麗的招式與有趣的敵人，若變化度很低，看久了也會膩，可卻沒有關掉戰鬥





動畫的設計，因而抹煞了前頭給人的好感。另者，遊戲中有一個有趣的設計，就是當玩家進入旅館後，可以選擇對其它玩家的臉部作文章，不過，可惜畫好後，只有左下角的小頭有改變，若是連3D的人物都變花臉才夠絕。以音效來說，雖然曲子不多，不過，大多數都蠻動聽，尤其以開頭的配樂，令人有似曾相識，彷彿好萊塢電影片頭之感。

雖說是大富翁，但本遊戲找不到買地、機會、幸運等傳統紙上大富翁所見的要素，取而代之是一些創新的點子，如劇情模式，也就是玩家在每個地圖上，不僅要和對手競爭，且還必須解開本關的謎題，以尋找到下一關的方法；而遊戲中的行進方式，亦是很獨特，當玩家轉完前進步數的輪盤後，竟可以自行決定往前、後、左或右等有路的方向前進，不像以往都只是單行道；



「決戰大富翁」還加入了戰鬥的成份，要害別人不只是用用卡片、法術而已，更可將他打到住院，此外，如果戰力不高，就會無法打敗佔領村莊的妖怪而得不到領土，沒有領土就會缺錢不能買好裝備，無強大武力更無法在下一關存活，最後就會被敵手拉開差距，所以說，戰鬥不僅是本遊戲新加入的要素外，它還佔了舉足輕重的份量，使本遊戲的類型變得模糊而豐富。



既然名為益智，就是在玩這類遊戲時，會需要花些頭腦，在玩完後又可能會增加智慧，因此而言，敵人的AI就相對的重要，好險「決戰大富翁」，這方面做得還不錯，至少對手會和你搶解謎、會努力升級裝備、會找機會落井下石，不過可惜他們不會累積戰鬥經驗，每次用的戰術都太雷同，所幸，本遊戲可以上網找戰友，故如果玩家打遍無敵手後，還能在網上與其他人對挑。再者，AI雖然不錯，可是筆者在玩第二關與第三關時，卻發生晴兒的運算有問題，就是明明兩關間已出現通路，且她也已經到通路附近，準備闖關時，竟在該地以圓形繞了約8週，才找到路跟上大家。

大勝對手的確可以讓自信增加不少，在這個大家壓力都過大的時代，這種從遊戲中發洩、找信心的需求變的格外重要，不過，有時候對手太弱，贏起來也沒什麼意思，反而會有孤獨求敗之感，「決戰大富翁」的作者，想必就是不想讓玩家有高不勝寒的心境，所以當對手的實力與你差太多時，就會有神仙來援助對手金錢，並將他的等級提升比你高一級，這種處理方式，雖說不錯，但筆者還是認為可以把此功能設定成能開關，以滿足每種玩家之需。



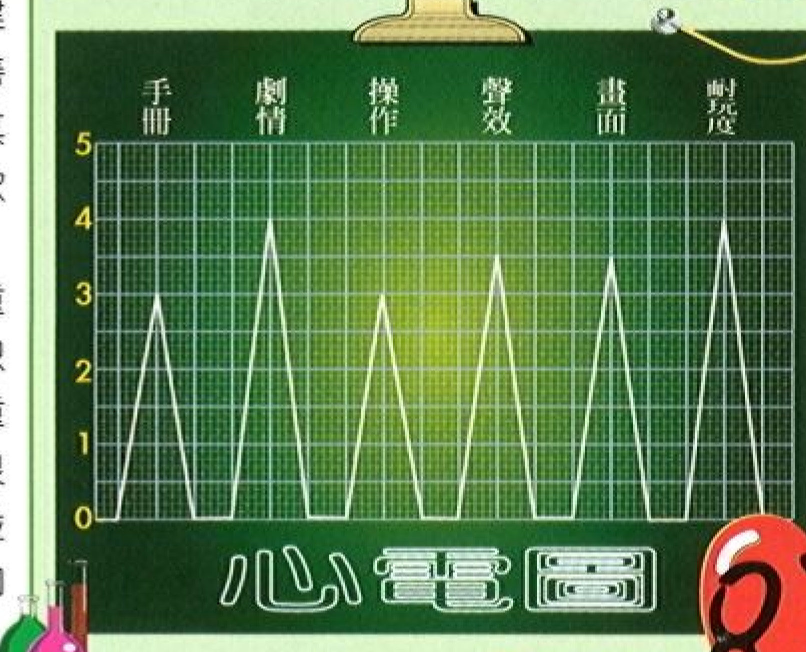
整體言之，本遊戲絕對稱得上是一個好遊戲，甚至可以做為新型態大富翁的代表與大宇的大富翁系列抗衡。雖有些小缺失，如：解謎的過程不太公平，不論是誰解開的，其他人都能坐享其成順利到下一關；或者也沒看到敵手去打聽資料，可她卻也知道暗號為何！秘寶是很好的設計，但是玩家無法查知自己目前擁有什麼；並非即時戰鬥，而是紙牌戰法，那需要什麼熱鍵？更需要熱鍵的人物移動、選擇答案等反而沒有；當道具太多時，會自動讓最後一個消失，沒讓玩家自行選擇；同一關不管有幾人陸續通過，同樣的動畫就播幾次。諸如此類都算瑕不掩瑜，還是值得推薦給所有童心未泯的玩家。

藥方 破關藥方

在決定要往那個方向行進前，先調查一下週遭有什麼建築。如果金錢允許，盡量在每關開始不久後，即到武器店改善裝備。在打敗對手後，如果他們有領土就先要求賠償領土絕其金錢來源，但若是對手剩下的領土等級都很低，且其身懷巨款時，則直接搶錢，更能造成重傷害。

每次升級時，都會有獎勵點數可分配，其中體力最重要，速度只要加到比對手快2、3點即夠，至於攻擊與防守，只要記得換裝備，大概也差不到那，而法術，筆者認為最不重要，因在執行法術前，必須先要有戰鬥魔法且即使本項數值很高，也不能加強抵抗敵人魔法的能力。由於單單使用道具，並不會算是一回合，所以在移動前，不彷先看看自己的異次元口袋內有什麼法寶，盡量拿出來使用。

／TMC





角色扮演　國外發行：3DO　國內代理：第三波　1080元



基本規格
- ☆機　型：P-166
- ☆記憶體：32MB
- ☆光碟機：4X
- ☆操　作：M、K

測試配備
- ☆PIII-550
- ☆256MB
- ☆AWE64
- ☆Voodoo3
- ☆50X　CD-ROM

玩家們請試著設想一下：當您有天扭開水龍頭要洗把臉時，流洩而出的是一大群酷似小精靈的水元素；當您打開瓦斯爐想要煮碗麵、煎個蛋，但衝出爐心的卻是渾身裹著火團的火元素；當您放棄而想出門上便利商店買東西果腹時，迎面而來的是陣陣錐心刺骨的風元素；當您一閃神而摔個四腳朝天時，地底卻冒出一如裊裊炊煙的地元素…這會是什麼樣的世界呢？



這正是「魔法門VIII」遊戲裡的賈達密大陸所面臨的末日危機。身為「神選者」的遊戲主角，自然是要竭盡所能的破壞「毀天滅地者」處心積慮所進行的陰謀，並適時阻止賈達密大陸所處的世界瀕於毀滅，解除如真似幻的元素界入侵的夢魘。



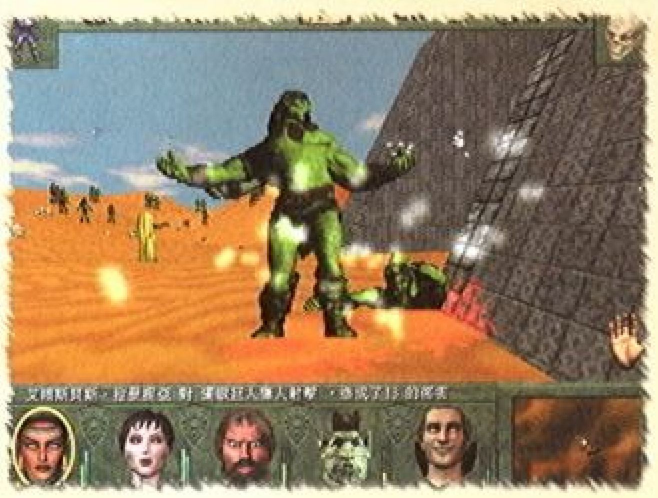
老實話說，在甫接觸這款遊戲時，草民心裡並未出現特殊的「狂喜」；且在悉心淺嚐過後，甚至還反而生出淡淡的落寞之感。原因在於這款續集的作品內容，與諸多前作並無太大或較明顯的改良之處，相反的，在此遊戲中反倒充滿了「溫新知故」的弔詭：熟得能夠倒背如流的法術名稱、熟得耳朵能生出繭來的背景音樂和音效、閉著眼睛都不容易出錯的操控介面、遊戲所呈現的如出一轍之整體觀感…等等，在在都能令「老魔法門」的玩家有舊GAME新玩的錯覺。直言之，這款遊戲若是以「資料片」的型式問市，恐怕較能夠有貼切的詮釋。



與「魔法門」系列遊戲相較，「毀天滅地」最為突出的改變點，應屬隊伍成員的組合方式為最。以往的系列遊戲，隊伍成員在遊戲一開始即告底定，玩家在此方面是難以進行任何更改的。「毀天滅地」的隊伍成員則是一開始只限定一名人選，亦即「神選者」，這是屬於「買定離手」，不能更改的人物；至於其餘三名隊員，則是分佈於遊戲世界各地，只需任務達成或是能力(等級)獲得認同，玩家大可隨心所欲的更換之。也由於種族有黑暗精靈、牛頭人、吸血鬼、牧師、死靈法師、食人魔和龍族等，再因每個種族所能施用的法術皆有程度不等



的限制，為了因應遊戲的場景或任務需要，召募不同種族的成員，反倒成為遊戲最具吸引力的一環。



以草民親炙這款遊戲的經歷來說，要組成一支所向披靡的隊伍真是談何容易，即如遊戲初期汲汲營營於隊員的升級、提昇技能級數、購買魔法書等等，誠然所費不訾，但在遇上有新的可加入隊員提供選擇以後，由於見獵心喜之故，往往巴不得盡快更換隊伍，以致之前的努力及所有花費，竟全告烏有。且因各種族所能學習的「技能」皆有級數的限制，遇有青黃不接，或是沒留神而致白費力氣的情況，那更欲哭無淚的折磨。輕者損失金錢而已，嚴重者，甚至會導致任務一時無法達成的後果，玩家不可不慎。



一如「魔法門」系列遊戲的戰鬥系統，「毀天滅地」也具有即時、回合的簡易切換模式功能，玩家在面臨不同狀況時，得以隨時輕鬆的應對。除卻若干攻擊性的法術施展效果較具可看性以外，餘如武器的物理性攻擊，似乎未能發揮預期的功效，反而是遠程弓箭射擊對於玩家較有幫助，誠然是一始料未及的「美麗的錯誤」。此外，草民於遊戲期間則頻頻納悶，除了武器、防具發揮了不錯的本分以外，其餘的恢復性藥劑在遊戲裡似乎有淪為附庸的遺憾。除了應NPC的任務需求得自行調配特定藥劑以外，說實在的，草民直到玩完遊戲以後，也未曾餵隊員喝上一口…會是草民太強了嗎？



直到此刻為止，在草民的印象當中，「魔法門」系列的遊戲不外是場景遼闊、NPC人物多如過江之鯽、遊戲任務應接不暇、特定的法術可解迷宮之謎、戰鬥難度非比尋常…等等。但在「毀天滅地」裡頭，這些印象卻似乎一夕改觀。「毀天滅地」大致可分十大區域的場景，除卻因應劇情背景設定應具的荒涼感以外，呈現的是極其單薄的景象；城鎮裡的NPC人物竟全都說的是同一句話；遊戲任務多以「調配藥劑」、「出點薄力」的方式充



塞；法術除了攻擊、防禦以外，與遊戲任務的內容全然無關；絕大部分的迷宮簡單得忒不像話；在等級達到某一水準以後，戰鬥變得毫無難度可言…看倌們自當不難嗅出草民對這款遊戲的失望之情。

因為「毀天滅地」是「魔法門」的系列遊戲，所以她還是很值得玩家親炙一番，這話可一點也不矛盾，因為草民是以「魔法門」系列遊戲進行評分的。好言相勸「左鄰右舍」的同期評論遊戲留意，若是評論分數與此頁相仿，請萬勿「見獵心喜」才是，因為…這一頁評的是「魔法門」哪！



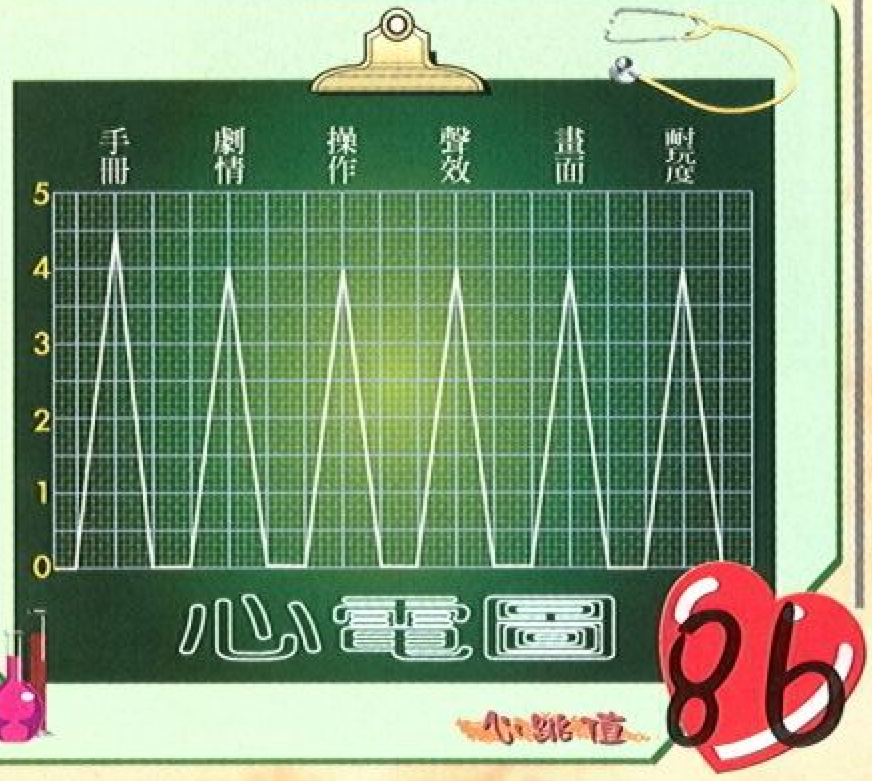


藥方 破關藥方

不論玩家是初次玩這款遊戲，還是已玩上好幾回，建議您在進入遊戲以前，好好的靜下心來，仔細的研究一下各族群的優劣點，尤須留意種族所能適用的法術系列，以及特殊技能所能達到的級數為何等等細節。若以各隊員的法術和技能可達到極致境界為考量，自然是要著眼於「宗師級」，並可將所有的技能種類分散到所有隊員身上，以期建立一支所有技能種類都有「宗師級」級數隊員的隊伍，各系列法術亦然。

而在遊戲進度尚未能碰見「Mr.Right」之前，能夠召募的對象就請將就著用，但魔法書的添購則暫以初級攻擊即可。這個階段應著眼於隊伍的主角，也就是無法改變的「神選者」的迅速提昇為要，包括各系列法術和技能，如此方可集中資源且不致白費。遊戲任務原無硬性的順序限制，但場景的遊歷仍應以遊戲進度內容所涉及的地點為優先考量為佳。

／ALEX
e-mail：alex.sheu@msa.hinet.net



動作射擊　設計公司：GODGAMES　發行公司：協和國際　980元

基本規格	
機　型	PⅡ-266
記憶體	64MB
光碟機	6X
操　作	M、K

測試配備
PⅢ-550
256MB
AWE64
Voodoo3
50X　CD-ROM

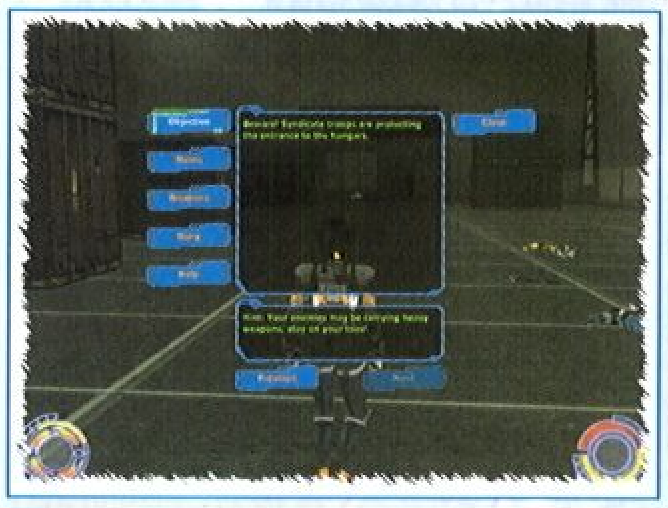


鬼妮

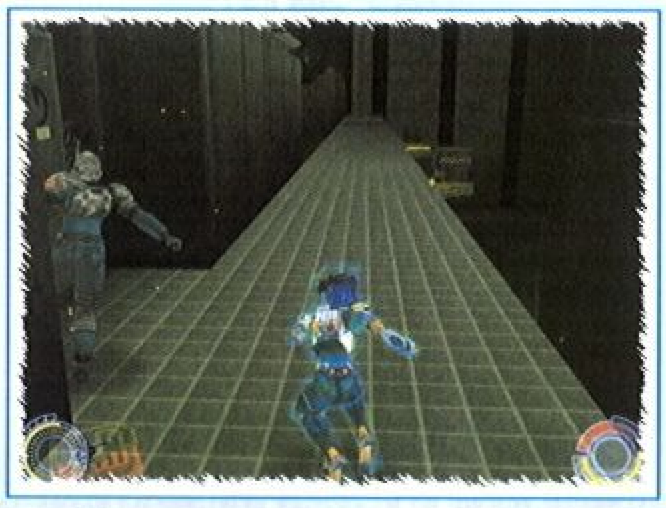
說實在話，當草民初見此款遊戲封套時，原本滿心以為是由哪款日本遊戲所改版的，詎料卻是道道地地的美製遊戲，正如「平地一聲雷」一般的，著實讓草民驚嚇不少。主因是由於遊戲中的諸多設定方式及遊戲畫風，大有東瀛所製遊戲慣見的豪華炫麗，整體感覺儼然有昔日紅極一時的「攻殼機動隊」的味道，同樣也是美美的畫風再配上以英文發音的語音系統；加上遊戲的女主角「Konoko」的芳名，按其日文的字義即「這孩子」的意思，誠然具有濃濃的日本遊戲風格，故有誤將「馮京當馬涼」的失誤。



遊戲裡的女主人翁Konoko是隸屬於TCTF（科技犯罪治平組織）的一員，自幼即是個失去依靠的孤兒，之後幸由TCTF養育成人，也因環境之故而練就一身的好功夫。由於成長歷程自知身世成謎的「先天不良」成份，Konoko很清楚自己與組織成員最大的差異所在，故而也特別努力的以「後天有調」來彌補生命中的缺憾。Konoko的複製人Shinatama擁有能與Konoko心靈相通的能力，而遊戲的主軸也就是圍繞著這兩人的關係發展，而玩家在遊戲中便是扮演Konoko置身於未來世界中與犯罪組織對抗的過程。遊戲的動作成分相當明顯，且比重極高，無論是爆破射擊或是打鬥的場面，皆是精采至極，很值得玩家細細品味。



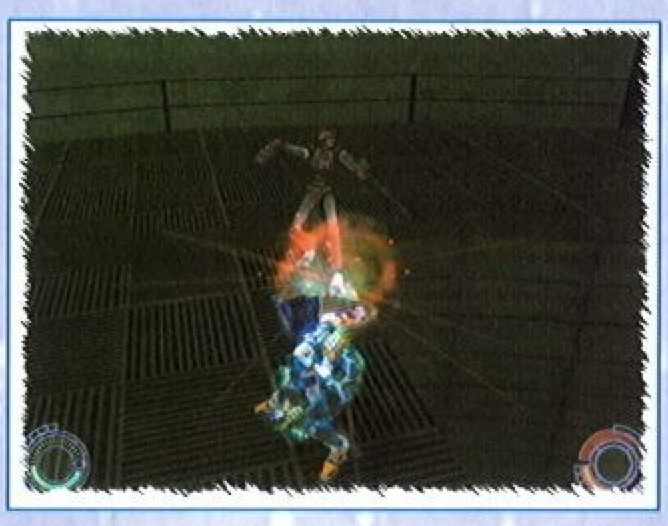
「鬼妮」的基本遊戲模式，無論是跑、跳、攻擊等，都與「古墓奇兵」遊戲相仿，但凡親炙過「古墓」系列遊戲的玩家，在遊戲的操作上，大抵都不致太難上手。唯獨在射擊方面的設計就顯得不夠妥貼，「鬼妮」並無「古墓」系列的自動瞄準功能，縱使設有瞄準線的存在，但幫助並不大，以草民玩遊戲的「癖性」觀之，倒猶不如徒手攻擊來得有效率多了。



反觀戰鬥中的「連續技」技能的設計則是相當有看頭，例如施以兩次的拳加一次的腳，便可組成威力強大的「側踢」，類似這樣的組合功能在遊戲裡不勝凡幾，玩家可得多多嘗試其他的按鍵組合，或有意外的驚喜也說不定。

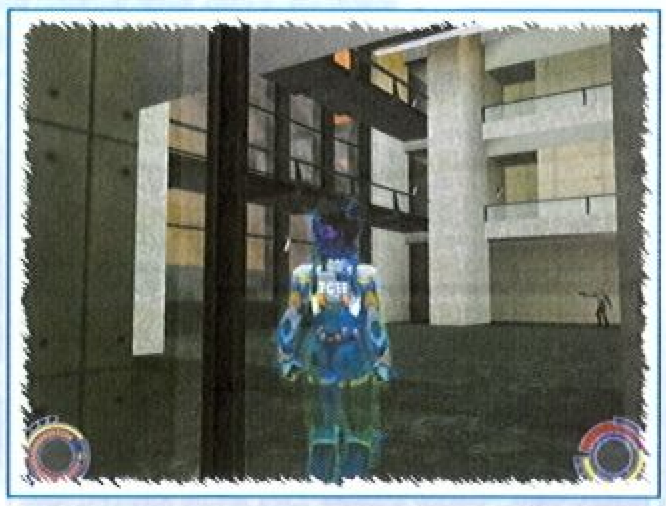
這款遊戲的畫面是由全3D模式所呈現，除了開頭動畫之外，即連過場動畫亦皆是由3D模式所製作，其聲光效果自是無可挑剔。過場動畫中唯有在人物對談時才會有2D人物圖形的出現，但是一跟開頭動畫裡的人物圖形相較，其精細程度則





顯有天壤之別，讓草民不禁懷疑，動畫裡和遊戲裡的2D圖形，恐怕是出於不同設計人員之手，或是繪製時的心情大異其趣所導致吧，其顯現的效果確實不可同日而語。

另就3D遊戲場景的表現而論，其貼圖效果雖不遜於其他同類型的遊戲作品，且也堪稱流暢，但卻稍嫌過於單調。另如3D人物的一貫尊容也俱是1號表情，讓玩者領略不出其心境的轉換而容易陷入疲憊，且時有不知玩的是「鬼妮」還是「鬼」的遊戲哩！



遊戲在音效方面的表現功力，似乎呈現了「重點式」的背景配樂，唯有在某些「千鈞一髮」的時刻，才會突然冒出搭配遊戲氣氛的短暫配樂，此外，遊戲在大半天裡都是一如冷氣機的廣告一般，幾乎是在全然「無聲」的環境下進行的。雖然本來也許偶而…在真實世界裡就不會有背景音樂的產生，但在長時間缺乏襯樂的情況下，即便遊戲的份量超強，恐怕也很容易導致玩者興味索然的。



雖說「古墓」系列的遊戲也是如此，但人家羅拉不時的「嗯嗯啊啊」可也是一絕呢…令人較感到欣慰的，反倒是遊戲在音效方面的呈現手法，一如格鬥遊戲的特色一般，適時的挑釁言語或是發出高傲的笑聲，亦不失為「助興」良方。「鬼妮」在這方面的氣氛營造，倒頗有格鬥遊戲「不甘寂寞」的異曲同工之妙。談到遊戲的難度，「鬼妮」可也不是汎汎之輩，尤其是隻身深入敵陣之中，時有失足喪命之虞，而遊戲似嫌刁難的存檔設定，更是讓玩家的困境愈形雪上加霜。遊戲中的每一個關卡都只設有四個存檔點，而且操控權又全繫乎遊戲程





式，無疑是嚴格考驗著玩家的功力與耐性，只要稍一不慎，只得從遊戲程式所設定的存檔點重新開始，這也算是遊戲給予玩家的另類特種訓練吧…草民懷疑的是，對玩家的耐性是否也算是一種挑戰呢？



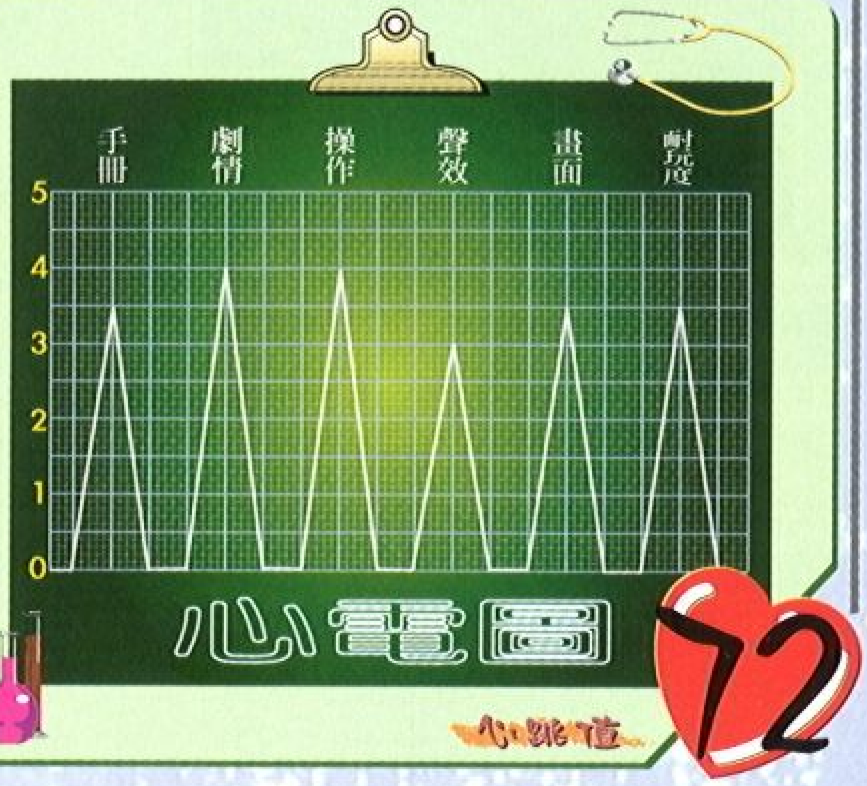
除開上述特點以外，遊戲的難易度也會影響到遊戲中的道具配置，選擇難度高時，敵人也相對的難纏，不過在遊戲前期就能取得強力武器；而低難度的敵人雖較好對付，但強力武器的取得時機也較晚。弔詭的是，武器在主角手中似無太大用處，但是一旦到了敵人手裡，可又似乎擁有源源不絕的彈藥。儘管子彈對於草民的「無敵扭頸摔」起不了多大作用，但類似這般的敵我懸殊設定手法，其「自甘墮落」的行徑，顯然已非「罪狀」所能形容了。

破關藥方

這款遊戲的特色是動作成份重於射擊成份的，剛接觸的玩家可先於訓練關卡中熟悉控制方法，待進入遊戲之後，切要謹慎運用手中的彈藥，也要留意運用敵人所掉落的武器。此外，也可設法在敵人開火之前將他擊倒，既可解決敵人，又可得到一把彈藥全滿的武器。遊戲過程中若是得到「震撼槍」或是「水銀弓」，記得將它保留，因「震撼槍」可在近身戰鬥中先施予敵人昏厥傷害；「水銀槍」則能在遠距離讓敵人斃命，這都是有助於遊戲進行的有效利器。

近身戰鬥時，可不急於揮拳，能夠靜悄悄的趨近敵身再給予致命一擊，才是最有效率的戰法。至於同時面對多名敵人的情況時，玩家首須保持冷靜，務求先迅速逃離戰場才是明智之舉，之後再回頭各個擊破方為上策。一旦熟悉戰術之後，遊戲應可較輕鬆的進行才是。

/ALEX
e-mail：alex.sheu@msa.hinet.net



新蜀山劍俠傳

中國誌怪小說千古未有之奇觀　見蜀山衆家劍仙展現空前之神通



基本規格

- ☆機　型：P-266
- ☆記憶體：64MB
- ☆光碟機：8X
- ☆操　作：M、K

測試配備

- ☆PⅢ-550
- ☆256MB RAM
- ☆AWE64
- ☆Voodoo3
- ☆50X CD-ROM

仙山飄邈，劍仙逍遙，悠悠中國文化五千年所蘊育、創造出的文學作品不計其數，其中最為膾炙人口的莫過於神話怪誕類的小說了，它



不但給了貧苦社會的百姓們精神上的寄託，也創造出不少為後世人所景仰的虛構人物。從古時的聊齋到近代的金庸等等，無一不是為時人所讚頌之奇情佳作。而同樣躋身新一代武俠典範的「蜀山劍俠」，則在閉關沉寂多年之後，似乎又重新展現一股席捲武俠的雄心壯志。

此番捲土重來的「新蜀山劍俠」遊戲，看似來勢洶洶且充滿了百分百的信心，光是瞧安裝遊戲所需的2.1G超大怪獸級硬碟空間容量，即不難想見其旺盛企圖心和隱約可見的威力，「情勢」委實不容玩家小覷。可喜的是遊戲所展現的整體成績，儼然極富「大家」風範，僅只開頭的那幕飛仙御劍之術的動畫，即讓草民開開心心的感動良久，畢竟是以2.1G換來的悸動嘛！



待進入遊戲之後，更驚見遊戲的美術造詣誠然是自成一格，即連遊戲的背景音樂，風格更是古色古香，所有樂曲近八成都是由傳統的弦樂演奏製成，直讓人有「繞樑三日」之竊喜。而在遊戲劇情深入仙境時，更烘托出一種虛無飄渺的仙境之感，在遊戲氣氛的營造方面，無疑是極為成功的，真是教人不沉迷也難。



遊戲的「中心思想」既是標榜飛仙御劍之術，戰鬥系統又豈有近身搏鬥之理？在這個虛構的神仙世界裡，無論是峨嵋派、嵩山派，或是其他的名門大家，俱是使用御劍術來作為較量高下的工具，劍一出鞘便化為劍光向空中飛舞，雙方人馬於焉廝殺開來且至死方休，戰鬥畫面也就愈形熱鬧精彩。

由於戰鬥的模式是採即時制，且無計量表之問題，因此遊戲畫面



特別在周圍設計了即時方格，玩家只消在平時將物品、法寶放入方格之中，遇有戰鬥便可快速的使用，這不啻是新穎又頗為人性化的設計手法。但因遊戲所設計的法寶及物品道具的數量種類極其繁多，光是戰鬥畫面所提供的置物方格並無法完全收納，因而另提供了在戰鬥中可逕行「暫停」及「替換物品」、「更換隊員」的選項，得以讓玩家在戰鬥的快步調中尚有喘息的機會，並可思考下一步的最佳戰略，使得遊戲不致流於「為戰鬥而戰鬥」，而是添加了些許的戰略色彩和興味。

遊戲的劇情骨幹係由武俠小說而來，如何將書中描述的場景妥貼的轉變為遊戲畫面，此即考驗遊戲製作的功力，以及遊戲是否成功的關鍵所在。既是小說，人物之間的對話自然也占有舉足輕重的關係，但在搬上遊戲以後，是否必然要保留「文言文」的古味，則是見仁見智。

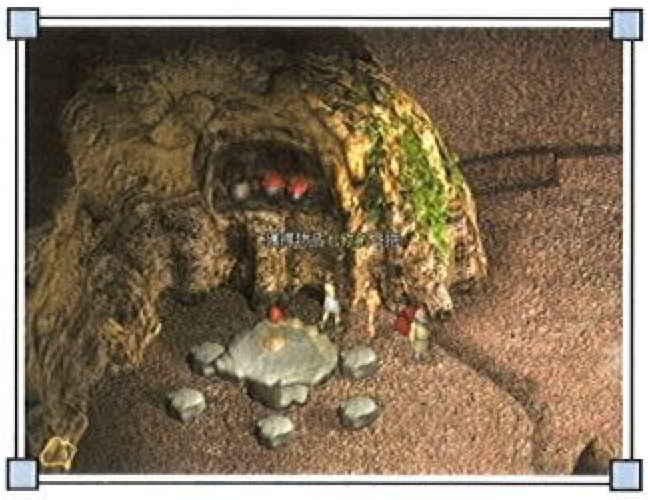


草民倒是覺得類似這樣的改編遊戲作品，對話系統自然不宜太過口語，否則可是會導致「俠」味盡失的。但觀之遊戲對話系統所呈現的語言風格，則又讓草民不禁擔心，對於小學程度的小玩家來說，借助對話以瞭解遊戲劇情的功能恐怕會失焦，這的確是冒了流失「中文」程度不佳的客戶層之風險。

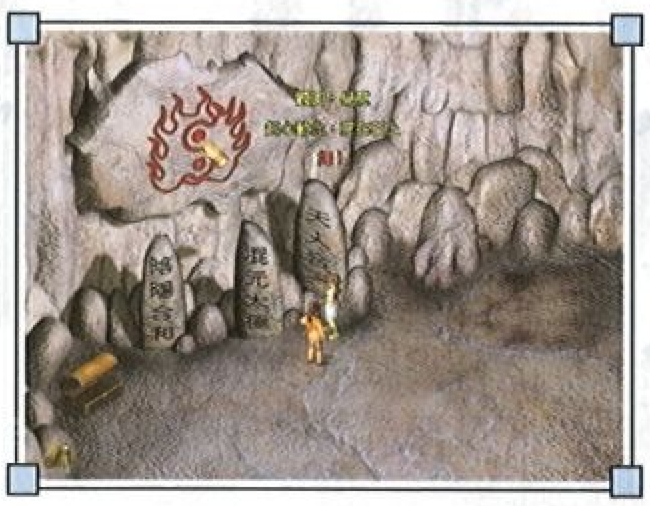
有趣的是，主角人物與遊戲中NPC的互動極具新鮮感，當人物在城鎮中與NPC對話時會出現話題選項，依照玩家選項的不同，NPC人物也俱都有不一樣的反應，在客棧裡甚至還可以跟掌櫃殺價哩！而玩家在走動之時，對方還會跟著主角打轉，種種細節誠然是逗趣已極。只不過，以滑鼠操縱人物的走動方式似乎不太靈活，有時硬是無法隨心所欲的行動，草民就曾在一家道具店進進出出了十幾次還是無法順利購買道具，最後落得索性放棄採買。可見遊戲在操控上的死角不少，所幸尚不足以嚴重妨礙到遊戲的進行就是。



遊戲設計在戰鬥系統所投注的心力顯而易見，即連戰鬥之中也有語音設計，猶以施用特殊招式時，無論敵我雙方都配有專屬語音，雖然是頗值讚賞之舉，但卻也曝露出配音環境尚未成熟的缺憾。因為大都時候，語音效果所呈現的俱是語焉不詳的殘破音響，完全聽不清晰人物說些什麼，只隱隱然感覺到一陣嘶喊。不是出於打擊士氣，但若是關閉戰鬥時的語音效果，恐怕「效果」反而還會好些，不定還能省下不少硬碟空間。



另一項值得識者稱道之處，在於遊戲中所穿插的大量即時動畫，不唯填補了遊戲劇情難以文字表達的部分，改以更直接、生動的方式完整的呈現；而效果極佳的諸多動畫更是值得玩家細細品味，猶以3D立體方式所製成的動畫影片，更將遊戲作品的意境提昇不少。藉由遊戲作品以發人思古之幽情，委實是最直接有效的「文化復興」活動。遊戲作品能以「另類」型式提供親炙文化遺產的途徑，恐怕是最足以令道學先生倒足胃口的「異論」。



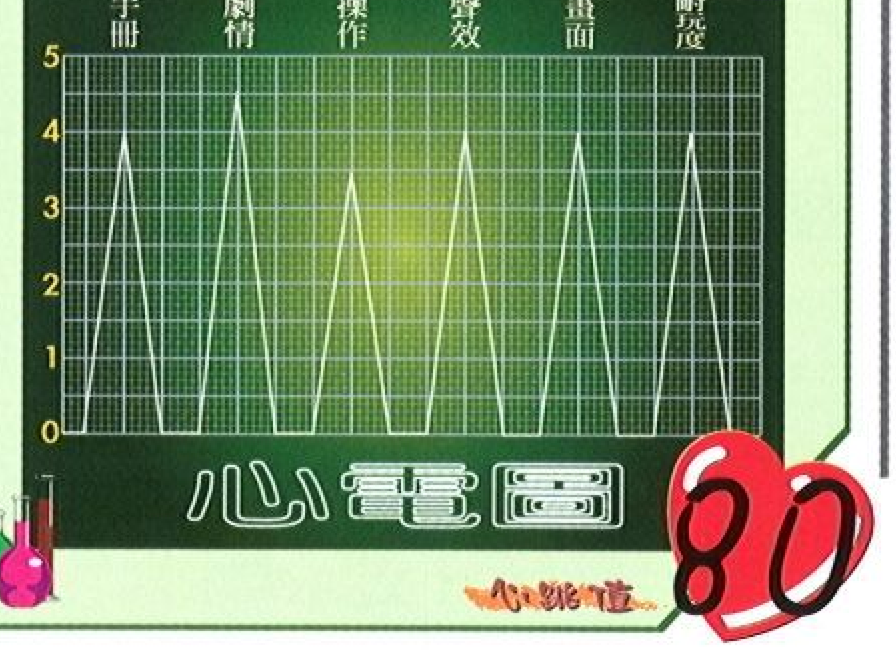
但是，您會在意嗎？草民一點也不以為意，畢竟獲得遊戲樂趣的可是自己啊！

藥方 破關藥方

這款遊戲的戰鬥系統是屬於快步調的節奏，建議玩家要留意隨時整理戰鬥介面置物方格的習慣，如此方不致在緊急時手忙腳亂。針對遊戲中的繁多法寶種類，玩家無須每樣都求精進，只需針對特定某幾項勤練即可，否則極易導致樣樣都練不專精的結果，如此到了遊戲後期將會備嘗艱辛。

以草民的經驗就獨鍾愛「靈蛇錦」，只消練到四、五級即有300的殺傷力，打魔王級的頭目便輕鬆已極。其實戰鬥時最忌動作緩慢，因出手較慢者的招式會遭先出招者化解於無形，因此搶得先機是相當重要的。此外，由於所有的裝備來源都是戰利品，所以玩家大可將金錢挹注於藥品投資，尤其是物美價廉的金創藥，雖然要價不高，但一直到遊戲中期都還是相當好用的。

e-mail：alex.sheu@msa.hinet.net ／ALEX



策略養成　設計公司：OPEN MIND　發行公司：聖教士　250元



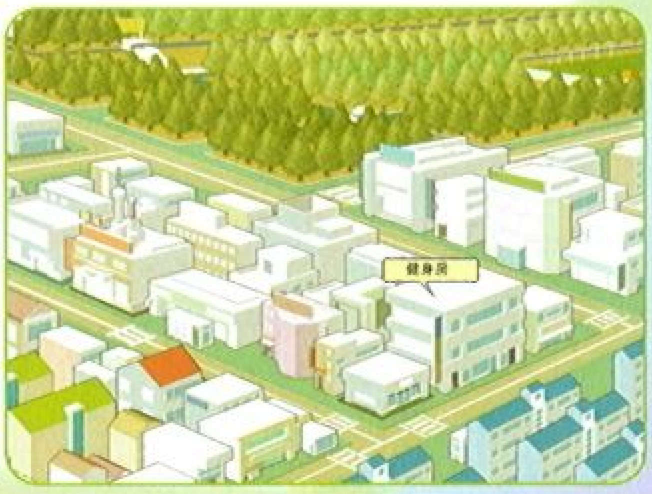
基本規格	
☆機　型	P-200　MMX
☆記憶體	32MB
☆光碟機	4X
☆操　作	M

測試配備
☆PⅡ-233
☆64MB RAM
☆24X　CD-ROM
☆SB LIVE

冒著月考成績直線下滑的危機，筆者接下了「真愛密碼2」，開始了不眠不休的工作日子。初拿到這塊遊戲，想說先看看說明書了解一下大概內容，但說明書中所提到的操作方法實在很少，小細節沒提到，不該提的倒是提了一大堆，這本薄薄的說明書，不僅有錯字、語意不順，還出現與遊戲不符的地方，實在有點太…超過了喔！對於玩遊戲有段日子的筆者來說，實際進入遊戲後摸個兩三遍倒也將就過得去，但對新手來說可就不是這麼一回事吧？

在一番怨嘆後，下定決心開始





遊戲，一開始一段劇情後，來到了主角的房間。在看到主角的房間時，總算是稍稍安心了；似乎還挺漂亮的。可惜一按下養成的指令後，美夢立刻幻滅了！小動畫不僅速度極慢（無法加速或按右鍵關掉），而且製作有些粗糙，不知道製作小組是覺得這個沒有影響太多還是怎樣？當下就給了筆者一個很不好的印象；再者，當主角出了家門以後筆者的怨念更深了！

遊戲的主地圖只能說是一張感覺上好像隨手亂畫的地圖，跟現在的遊戲技術相比之下，唔、真的蠻敷衍的。進入各地方場景時，也有些會讓玩家覺得「像玩具般不真實」；NPC亦同，算命師、超市老闆娘、甚至女主角，在眼神跟頭髮的光澤上都顯得有點怪怪的，表情不夠生動也是一大敗筆，這讓筆者更有著強烈的不滿，看看對話框，不夠細緻，白白的一片挺難看的，連字型都如此普通。更糟的是，有個人物甚至會重複出現在不同區域的店面！（瞬間移動？）當初看說明書時就已經有心理準備了，但實際見到時還是被嚇到了。

好加在，看到CG畫面時，心情便稍稍有些平復了。確實，遊戲的畫面用色溫和且人物也不算糟，整體看起來很舒服；正當這麼想的時候，看到了其他女角的圖……「濫竽充數」這四個字不由自主的浮上筆者的心頭！這真的是同一款遊戲的圖嗎！該說是水準差太多還是用心程度不一？遊戲中某些圖片真的很多很漂亮，但草率繪製的圖也不見得會比漂亮的圖少。整體的水平差距太大，某幾個角色的CG畫面特別漂亮、氣氛營造得很好，但其餘的看起來就是不用心。這樣的做法筆者無法認同，簡直就是愚弄人嘛！





遊戲據說是全程語音，而根據作者玩下來的結果似乎沒錯，音樂的旋律很輕鬆，語音也不錯聽，可是在切換場景的時候會有硬生生被截掉的感覺，實在有點可惜。

劇情方面，有些跳得很快，連續幾天都有事件，有時候卻又完全沒有提示，讓玩家像無頭蒼蠅一樣團團轉，直到接近結局才懊惱不已，總而言之就是提示過少，若不是有前輩們好心指點，恐怕玩起來真的會很累，想要玩到美好的結局，多存檔一定沒錯了……



遊戲中不得不提的是，有個地方設計得不錯，就是「寫紙條」功能。這個用來紀錄約會時間、地點跟打工情報的地方，雖然不像某些遊戲自動提醒你今天該去做什麼，但更加貼近現實生活；提供記事的功能，省了玩家做筆記的功夫。

但有些功能的安排不太清楚，說明書中有提到「禮物」的贈送，但很粗心的沒有提到方法，筆者在試了好幾次之後，才在不經意之間知道怎麼開啓這個功能；更絕的是，系統中置放禮物的地方也是一片空白，當初真讓筆者以為買禮物的錢白花了。打工的設定不太方便，要掌握好時間又要避免突發的事件，實在頭痛到了極點！操縱雖然仍是一鼠到底，但延遲的情況太過嚴重，當機的出現率也不算低，常常無緣由的關閉遊戲。說明書也沒有提到時間的計算方法，要從那個只會變顏色跟表情的笑臉來測量時間，實在很不便。



遊戲時間還算夠，不過三個月想要得到完美的結局可真要有點頭腦，兼顧愛情又要小心錯過事件時間，一方面安排打工、培養屬性，刺激有餘但略為強人所難。有些事件都是突然跳出來打亂了筆者的計劃，令筆者很想捶螢幕啊！況且出



現率似乎也沒有一定的時間可循，雖說仍增加可玩性，但玩過一兩次後耐心就會漸漸磨光了！有幾張圖片會跳得很快，要不是看了回顧模式，還真不知這張圖已經出現過。

偶爾的延遲現象，讓整個事件在莫名其妙的情況下結束（玩施賢的某事件時，有些人大概會有同感）。不過結局還蠻有趣的，至少筆者曾玩過一個悲慘至極的結局；內容雖然有點扯，但筆者看了卻真的狂笑不已，到現在想到，仍是不敢相信會有這麼淒慘的人生呀！

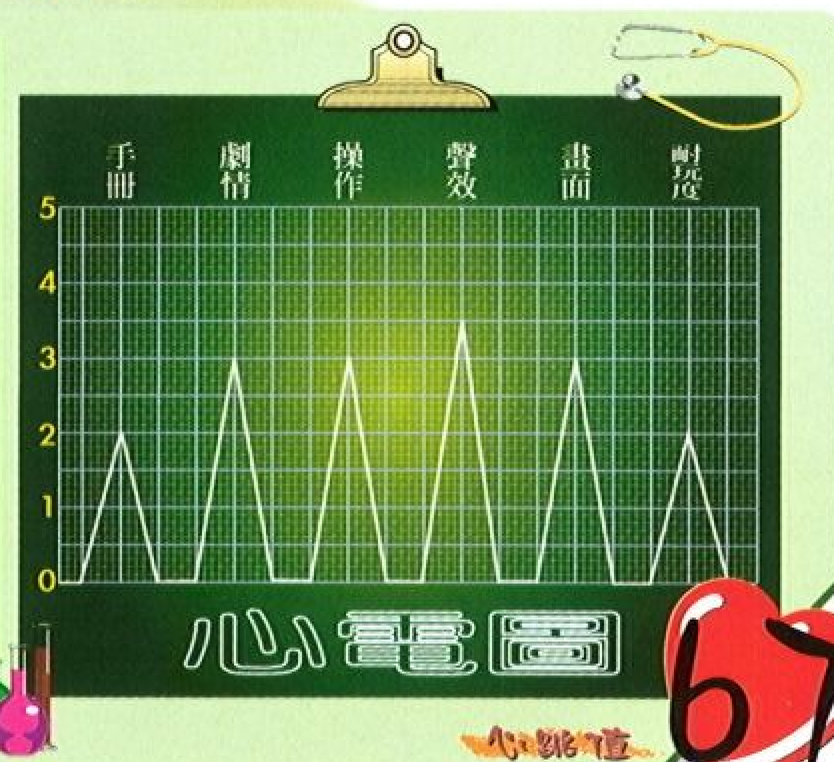


總結以上各點，有些地方表現的很好，但那也只是「某些地方」！草率的地方太多，遊戲中偶爾出現的亂碼、錯字，加上說明書不夠詳細的編排，令人在玩樂之餘，多少也有點無所適從的想法。「真愛密碼2」在筆者看來，就跟同類型的GAME差不多，內容就是跳脫不出打工、養成、追女孩子的標準模式，沒有很特別的地方。就算有優點，也是馬上就被缺點蓋下去，少了一點自己的風格，雖說是想集眾家之成，但效果似乎不怎樣。

破關藥方

玩這款遊戲，要注意的就是要不斷存檔！有些玩家可能摸不清楚如何送禮物，其實只要事先買好女主角喜歡的花、小飾品，然後在約會進行中點選「系統」，在選擇禮物就可以了；當然，假如你想提前結束約會，也不用在那邊苦等，只要選系統的對話，在隨便選個話題就ＯＫ了。說明書中有提及各個女主角的初次見面，但注意！事件不是自動上門的，必須在遊戲一開始的那天就去初遇地點才有機會遇上；而每次事件，都必須在發生後隔一天才會有後續發展，不必浪費時間去到處亂晃。某些女主角的攻略必須一起進行。例如：小萍跟施賢是輪流事件；秀燕跟羅麗則是共同事件，以事件對話的偏向來決定結局。

◆紫雲



67

角色扮演 | 設計公司：華義國際 | 發行公司：華義國際 | 599元



基本規格	
☆機　型	P-166
☆記憶體	64MB
☆光碟機	8X
☆操　作	M

測試配備
☆PⅢ-550
☆128MB RAM
☆Voodoo3
☆40x CD-ROM

劇情支離破碎、牽強附會

提到「古龍群俠傳」的名字，就不免讓人聯想到智冠科技在數年前發行的一款遊戲--「金庸群俠傳」，兩款遊戲的共通之處，除了都是改編自武俠宗師的作品外，在整體架構上頗多類似，「古龍群俠傳」似有〝模仿〞的味道在，既然如此，不免讓人將兩款遊戲多所比較；當然，若以聲光效果來比，「金庸群俠傳」肯定無法與「古龍群俠傳」相提並論，但若單以劇情方面來看，雖然「古龍群俠傳」的架構較為龐大，



可是「金庸群俠傳」的新鮮與高度自由，卻是「古龍群俠傳」所嚴重缺乏的。

在劇情方面，和「金庸群俠傳」完全開放式劇情不同的是，「古龍群俠傳」的主線劇情相當明顯，玩家扮演的沈孤雲幾乎只能一步步按照既定的路線完成遊戲，毫無彈性可言。雖然所有的場景都採開放式，但特定的人物只有在玩家完成某些條件之後才會出現，因此開放式的場景對於遊戲的進行並無太大意義。



此外，NPC與主角間的對話太過嚴肅，不切實際，常常可以碰到沈孤雲莫名其妙就向陌生人說教，或是兩人聊著不著邊際、和遊戲無關的話題，次數之多，頗讓人感到無奈。再者，「古龍群俠傳」的故事架構雖然龐大，但自創的劇情和古龍小說情節連接牽強，為了和小說扯上關係，劇情被切割成數個段落，使得主幹支離破碎，雖然編劇意圖呈現古龍大師的手法－峰迴路轉的劇情和人性的深入探討，但從頭到尾這個陰謀的蛛絲馬跡卻少到讓人無法推敲，大魔頭出現的讓人感到莫名其妙，鋪陳手法有待加強。話雖如此，其多重結局的做法、還算合理的劇情節奏，稍稍彌補了上述缺憾，並不會讓玩家有玩不下去的感覺。



遊戲環境頗有水準

「古龍群俠傳」在畫面表現上，開頭動畫相當有魄力，仿若一宗滅門血案就發生在玩家眼前，令人感傷。而以3D預先繪製的場景也非常細膩，光線照射、水紋波動的表現都有水準之上；人物的動作、比例尚稱自然，可惜人物與物件的碰撞設定有問題，常常可以看見非玩家扮演角色，居然慢慢踱到屋簷上之後，就困在屋頂再也走不下來了，是遊戲中的一大敗筆；此外，遊戲中採用的顏色以暗系為主，許多密道、寶箱都必須再三尋找才有可能發現，做法不夠貼心，是另一遺憾之處。



至於「古龍群俠傳」的背景音樂則還算令人滿意，思古幽情的感覺，相當配合遊戲的風格，頗有畫龍點睛之妙。再者，此款遊戲在操控方面還算簡便，介面也是隱藏式的，不會破壞整體的畫面，是個相當不錯的設計；可惜人物的資料框位於遊戲畫面的下方，一但玩家想要往下走，就常會錯手按到人物框，是讓筆者唯一感到困擾的地方。



偏高的遊戲難度

在遊戲的耐玩度方面，遊戲中支線任務非常貧乏，取而代之的是可以加入隊伍的NPC多達數十人，每一個人加入隊伍的條件、能力都不一樣，替遊戲難易度增加了些許變化。但是遊戲的平衡度卻不是很讓筆者欣賞，「古龍群俠傳」的設定是，在城鎮中出現的浪人以及小頭目，等級至少都會比主角們多上個五級。因此即便玩家多花心思練功，敵人比較強大的情況仍不會改善，在遊戲的初期想要全身而退（三個人都不死亡）幾乎是不可能的事，這樣的窘況會一直持續到玩家獲得較強的武功秘笈之後才會改善，除了讓人挫折感頗深之外，也讓筆者練功練到手軟。



此外，在戰鬥方面，雖然回合制的戰鬥系統中規中矩，招式的3D動畫也相當精采。但由於遊戲中沒有單純防禦和攻擊，上至暗器，下至防禦，都必須特地去學有關的武功，學習武功需要潛能點，潛能點則來自於平常的戰鬥，因此迫使玩家必須拼命練功以賺取潛能，大大降低了遊戲的流暢性，至為可惜。

改版不夠徹底

遊戲中還有一個不太令人滿意的地方，那就是改版方面的問題。由於「古龍群俠傳」是一款由大陸金智塔公司製作的遊戲，因此要引進到台灣，自然必須面臨到改版的問題。照理說簡體中文和繁體中文之間只有一線之隔，改版方面應該會有挺好的表現才對，但是遊戲中仍處處可見簡體中文，雖說可以猜得出是什麼字，但改版方面不夠用心卻可見一般。



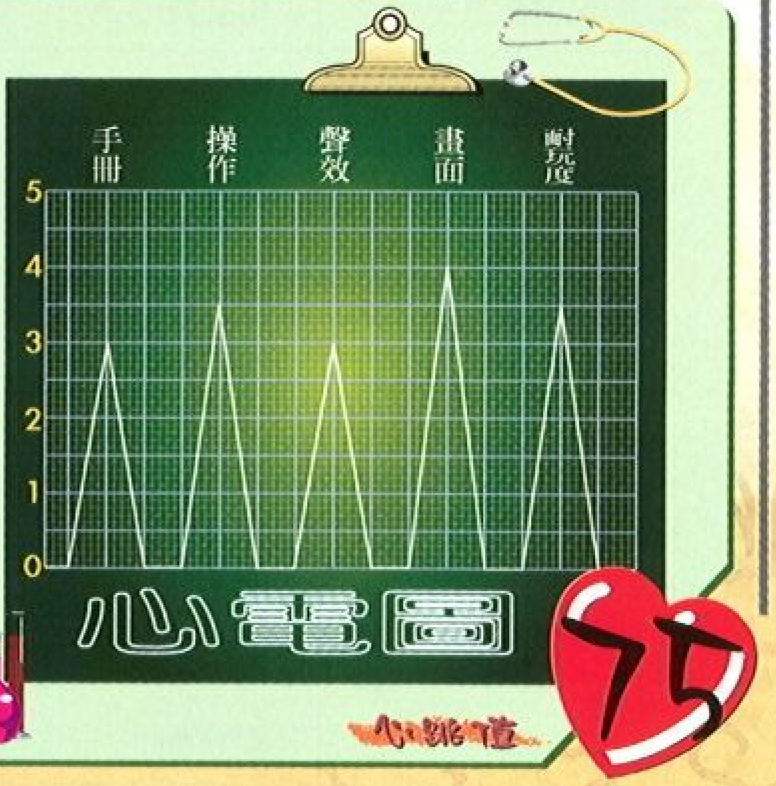
整體而言，「古龍群俠傳」的表現在近期內的角色扮演遊戲中，算是可圈可點的。雖說戰鬥難度偏高，劇情稍嫌老套，故事背景也顯得有點頭輕腳重，但是整體的完成度頗高，再加上討喜的題材、豐富的武功招式，應當可以成為玩家在國產遊戲中值得考慮的選擇。

破關藥方

基本上這是一款不練功就無法繼續進行的遊戲。城鎮中出現的敵人，等級至少都比主角的隊伍多上五級，因此一開始最好先將隊伍中的三人找齊，並讓每一個角色都專心的修練基本武功（每一個人物都會有一種不需耗氣的基本功夫），直到該武學達到最高的十級為止。由於主角隨著遊戲的進行會逐漸拿到更高深的武功秘笈，此時應當機立斷，馬上轉換招式修練，或許一開始的威力沒有基本武功來得強大，會使隊伍陷入苦戰，但是這樣的付出絕對是有代價的。

此外，多走、多對話是讓遊戲順利進行的不二法門，尤其遊戲中會有一些隱藏人物，會導致最後的結局完全不同，因此即使沒有必要去，或是去過的地方，都要多走幾趟，搞不好會讓您發生某些事件、拿到某些物品，絕對可以讓您獲得更多的樂趣。

／楊軒





勁碟 MegaDisc 光碟遊戲指南

GAME 勁爆試玩區

上帝

類型：線上角色扮演



滑鼠 左鍵 = 攻擊
右鍵 = 移動

Enter = 對話視窗

↑ ↓ ← → = 移動鍵

發行公司：伊來富　路徑：\Godius\setup.exe

永遠的伊蘇2

類型：角色扮演



Esc = 主選單
F1 = 載入
F2 = 存檔
F4 = 裝備
F5 = 物品資訊
F6 = 人物狀態
F7 = 系統選項
↑ ↓ ← → = 移動鍵　Enter Space = 確認鍵

發行公司：協和國際　路徑：\Ys2_demo\ys2_demo.exe

幻獸魔石

類型：線上益智



A Z = 旋轉
Space = 放置
Esc = 選單
↑ ↓ ← → = 移動鍵

發行公司：數位玩具　路徑：\Dragon\setup.exe

大富翁拍賣王

類型：線上益智



Page up = 可賣的東東
Page down = 我的珍藏品
Home = 行情表
End = 系統
Insert = PASS

發行公司：大宇全球　路徑：\Joypark\setup.exe

召喚者

類型：角色扮演



F1 = 按鍵說明
Tab = 人員切換
Enter = 戰鬥/行動切換
I = 裝備欄
R = 狀態欄
C = 使用法術　S = 使用技能　F12 = 視角高低
↑ ↓ ← → = 視角切換　Esc = 選單

發行公司：英特衛　路徑：\Summoner\setup.exe

勢不兩立

類型：動作射擊

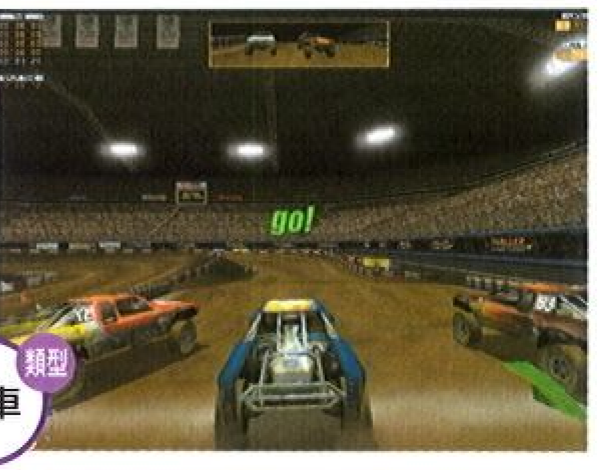


W S = 前進,後退
A D = 向左,右平移
Z X = 向上,下
Space = 跳躍
Shift = 行走/跑步
Esc = 選單　滑鼠 左鍵 = 發射
1 2 3 ..... 9 = 武器切換

發行公司：松崗電腦　路徑：\Httdemo\httdemo.exe

Leadfoot

類型：賽車



← → = 向左,向右
↑ ↓ = 加速,煞車
X Z = 排檔
Space = 視角切換

發行公司：WizardWorks　路徑：\Leadfoot\leadfoot.exe

DEMO 動畫展示區

星際爭霸2-終極危機

★發行公司：英寶格
★路徑：\I-war2\i-war2.mpg
類型 太空模擬



帝國企業-大富翁傳奇

★發行公司：英寶格
★路徑：\Tycoon\tycoon.mpg
類型 策略益智



黃金迷城

★發行公司：松崗電腦
★路徑：\Th2001\th2001.mpg
類型 冒　險

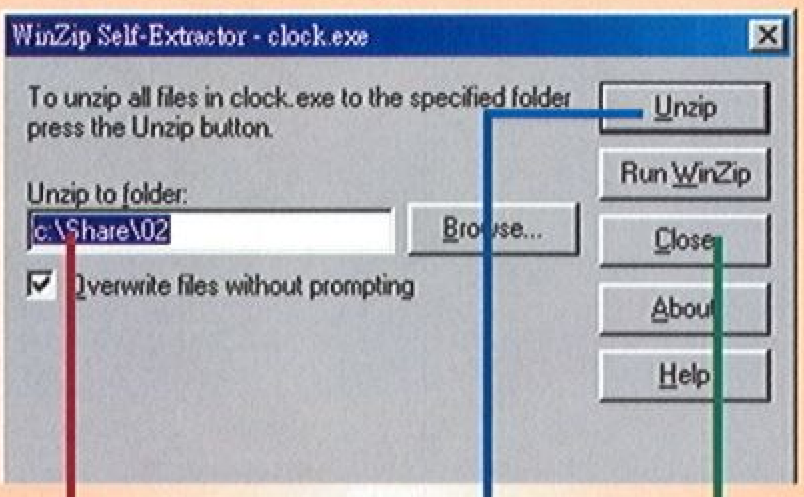


幽城幻劍錄

★發行公司：漢堂國際
★路徑：\Uc_demo\uc_demo.exe
類型 角色扮演



附註說明：



可輸入欲解壓縮的路徑，建議儘可能使用預設的資料夾路徑。

開始解壓縮

關閉

●解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

(Patch)修正大師 -------- 目錄於\Patch

太平天國-天下一統更新檔(可使用大清將領)　--極真科技提供

神鬼奇兵更新檔　--皇統光碟提供

熱血躲避球2更新檔V1.0　--捷友資訊提供

活祭更新檔3

煉獄刀鋒更新檔 V1.01

霹靂嬌娃更新檔 V1.003



(Share)共享軟體 -------- 目錄於\Share

新無敵炸彈超人桌布　-- 智冠科技提供

浣花洗劍錄　-- 智冠科技提供

鼠賊一窩桌布集 -- 紅紫科技提供

星際爭霸2-終極危機桌布、配樂、螢幕保護程式 -- 英寶格提供

鬼屋魔影4桌布、螢幕保護程式　-- 英寶格提供





(Tools)工具程式 ---- 目錄於\Tools

◆DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx80aeng.exe -- Directx V8.0a 英文版

dx80acht.exe -- Directx V8.0a 中文版(繁體)

dx80achs.exe -- Directx V8.0a 中文版(簡體)

enduser.exe -- DirectX Media 6.0 Run Time

dxm6ptch.exe -- DirectX Media 6.0 Run Time Patch

◆媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：
若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

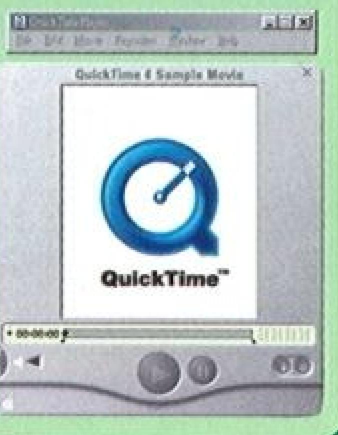
mpfull.exe -- Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98

wmp7tw.exe -- Windows Media Players V7.0 中文版(繁體) for Win98/2000

wmp7en.exe -- Windows Media Players V7.0 英文版 for Win98/2000

QuickTimeInstaller.exe -- Quick Time V4.1





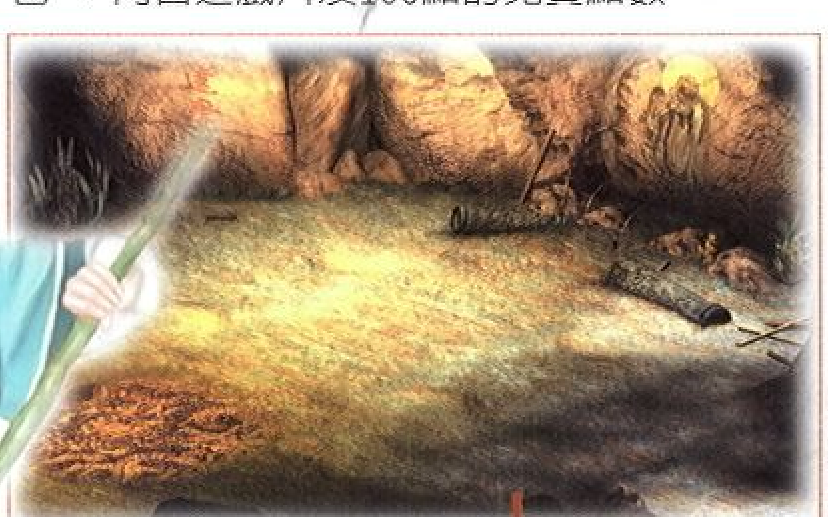

SEGA
OVERWORKS
櫻花大戰
完全中文版
即將登場
DYSIN
INTERACTIVE CORP.
大新資訊股份有限公司
http://www.dysin.com.tw
台北縣中和市建八路2號17F-1 TEL：(02)8226-2566 FAX：(02)8226-2565
Original Game © SEGA1996 © RED1996 Reprogrammed Game © SEGA/OVERWORKS.2001 Illustrated by Kousuke Fujishima



/編輯部

中華網絡公司即將發行的第二款線上遊戲「金庸群俠傳Online」果真未演先轟動，於日前開始在網路上舉辦的3.9元限量2000份遊戲片的預購活動，甫於網站上推出，就已於當天凌晨搶購一空。

為了替今年暑假最強檔的武俠線上遊戲「金庸群俠傳Online」造勢暖身，中華網絡特地於6月17日開始至23日在網站上舉辦「3.9元　拍賣金庸」的預購活動。只要答對五題金庸小說中的問題，就可獲得「金庸群俠傳Online」的金庸武林帖，限量2000份　。憑此帖於6月28、29、30日三天到全省指定的十家金石堂書店門市即可以3.9元的超低價購得「金庸群俠傳Online」的遊戲包　，內含遊戲片及100點的免費點數。





「金庸群俠傳Online」的魅力果真令許多人無法抵擋，聲勢問鼎武林至尊。活動一開始就勢如破竹，活動網站湧進大量參加的網友，使得網站負荷量大增，於17日凌晨2000份限量武林帖就已告罄，令許多人遺憾而去。中華網絡公司非常感謝網友們對此次活動的熱烈支持，希望網友們能繼續鎖定「金庸群俠傳Online」相關活動。

由武俠巨擘金庸先生獨家授權的「金庸群俠傳Online」，是中華網絡公司自行研發設計的第二款線上遊戲。故事劇情以金庸十四部小說人物為題材，即將以極高的自由度與人性情感互動，滿足所有玩家網友對金庸世界的想像。同時也是一部遊戲地形最龐大、最顛覆傳統的故事任務與最完整呈現金庸男女主角的武俠線上遊戲鉅作。

新聞廣場

◎登記／局版臺誌字第177號
◎帳號／41941885
全球資訊網http://www.swm.com.tw

焦點新聞 NEWSLINE

2版 聖教士『E3』展成果豐收自製遊戲打開國際市場
3版 亞太線上「588／888創世霹靂上網包」 遊戲試玩及多重好禮大相送
4版 智冠與中華郵政攜手合作　PEC卡線上付費安全方便
5版 e-play 創刊號閃亮登場　線上遊戲情報完全被露
6版 「幻獸魔石」超人氣電玩小魔女小嫻「獻身」代言



聖教士

聖教士『E3』展成果豐收

自製遊戲打開國際市場



/編輯部



為期3天、吸引全球廠商與玩家目光的電子娛樂軟體展『E3展』已圓滿落幕，今年首度前往美國參展的聖教士，成果比預期中豐收。大部分產品均與世界知名大廠達成授權協議，估計約有200萬美金以上的收入，並在華人市場造成震撼，堪稱台灣人的榮耀。

聖教士科技總經理石體源表示：統計這3天的成積，以『烽火英雄』最為耀眼，目前已經確定將以100萬美金授權給日本的研發公司，移植到遊戲主機X-BOX與PS2的平台，另外還有PC版本也會發行。中國風味十足的天地傳說3系列『魚美人、七仙女、寶蓮燈』也吸引了美、英、加拿大買主的眼光，與『鄭和下西洋』分別賣給一家國際知名大廠的日本與新加坡公司！其他的成績有：波蘭與泰國的廠商一口氣購買8套產品。至於最受矚目、參展前就備受期待的大作『OH！有鬼！』就有高達30家左右的廠商表達搶購的意圖，並與美國廠商談妥合作開發PS2版本的合作案！總計將有200萬美金以上的成果，顯見聖教士自製遊戲產品的實力，已受到國外廠商的重視與歡迎。

這次代表聖教士參展的海外事業部經理許欣琦說：展場中還有一些另人欣慰的事，就是台灣在一片『韓流』壓境之下，聖教士反攻成功！！部分韓國廠商在會場爭取聖教士產品的代理權～為台灣的遊戲業出了一口氣。而聖教士這次花費巨資參展，不但成績耀眼，並且說明了台灣遊戲也能跨入世界舞台、出人頭地的一天。

IGTA 第一屆台灣盃遊戲軟體錦標賽

/編輯部

世紀帝國　戰慄時空　全國聯網對戰開打



戰慄時空及世紀帝國一直是目前網咖族群最青睞的即時戰略遊戲，但由於這兩款遊戲屬於LAN型比賽，僅能於每一個獨立的網咖內互打，所以常常高手一但威名遠播，店內就沒有人願意交手。這種老是自己人打自己人的窘況，今年暑假將完全改變。

美國網路遊戲競賽聯盟(Internet Game Tournament Association)簡稱IGTA，於美國所推出的線上遊戲即時配對與排名系統，該項技術可幫助僅能做內部網路比賽的遊戲推上網路，讓每個網友能上線找到任何人玩像戰慄時空般的即時射擊比賽，同時於比賽前還可以先做交談，確認是否品味相同。

IGTA今年暑假7月1日起將來台舉辦『IGTA第一屆台灣盃遊戲軟體錦標賽』，與全國的網咖業者合作，以戰慄時空之絕對武力與世紀帝國兩款遊戲為比賽遊戲，進行全國排行比賽。每組第一名獎金高達一百萬元，全部獎金高達一千萬元。不僅如此，在該次比賽完後，所有比賽玩家將有自己的排行名次。未來將代表自己的網咖出賽，同時比賽的前三名將代表台灣參加IGTA盃世界大賽。

本次比賽世紀帝國採取個人賽，戰慄時空則有六人團體組與個人組。最刺激的是每次比賽獲勝的個人或團隊，都可獲得比賽場地網咖所提供1000到2000元不等的網咖時數兌換卷。看起來今年暑假愛玩世紀帝國與戰慄時空的玩家真是大大有福了

亞太線上 588 888「創世霹靂上網包」

遊戲搶先試玩及多重好禮大相送

亞太線上為了拓展寬頻上網市場，與華彩軟體合作推出「588／888創世霹靂上網包」。＜創世霹靂＞是第一套以霹靂布袋戲為故事背景的網路遊戲，預訂於2001/08/01上市。凡購買「588／888創世霹靂上網包」除了分別贈送兩個月或三個月的ADSL寬頻上網、不限時數56K免費撥接帳號等多重好禮外，還可以搶先試玩包含創世霹靂等等的熱門遊戲(搶先試玩版遊戲：無盡的旅程、罪惡之都、勢不兩立、好膽麥走)。創世霹靂遊戲帳號&密碼,請至http://www.lager.com.tw/pili取得，並於6/20~8/31不限時數免費試玩。此外，用戶可享有以下超值優惠：

- 送ADSL電路接線費1500元
- 送寬頻上網設定費1500元
- 送ADSL寬頻上網月租費二個月（888上網包送三個月）
- 送市話裝機費2800元
- 送二個月市話月租費（888上網包送三個月）
- 送四個月不限時數56K撥接上網服務（888上網包送六個月）
- 送ADSL供裝後不限時數56K撥接上網服務
- 送20MB電子郵件信箱



即日起想要享受寬頻上網的遊戲玩家，即可在全省金石堂、全家便利商店、萊爾富及萬視通，並可以透過亞太線上網站www.apol.com.tw購買。6/22至8/31將ADSL申請表寄回東森寬頻電信客服中心，即可獲得限量發行的創世霹靂海報一張。

/編輯部

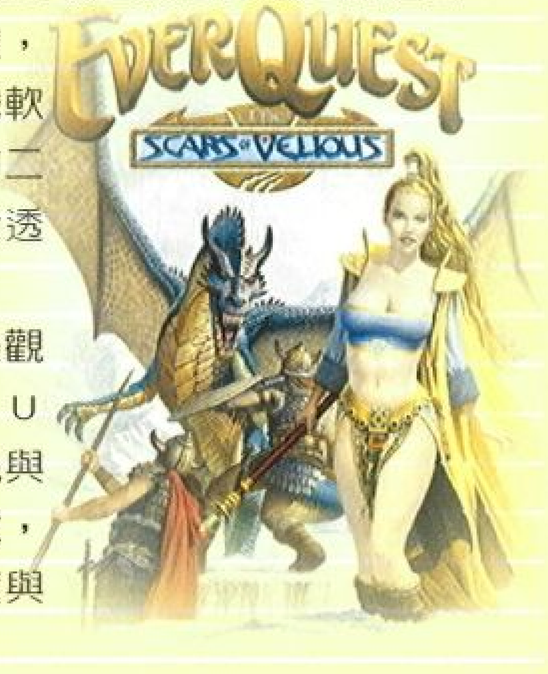
柏崗創網策略聯盟

產品囊括全球四大軟體

網咖產業上深具實力的兩大公播授權商柏崗科技股份有限公司與創網股份有限公司，雙方正式宣示策略聯盟，將從絕對的競爭，改為攜手合作。在業務與行銷方面首先展開結盟，未來會朝向共同架設遊戲網站服務遊戲玩家的方向發展。此一策略結盟的展開，將形成在網咖公播授權市場上最強勢的產品組合，並使雙方的資源整合達到更有效的運用。

柏崗科技目前有松崗電腦代理的休閒軟體，包括戰慄時空系列ＣＳ、暗黑破壞神、銀河生死鬥、迅雷先鋒３菁英版以及ＭＩＣＲＯＳＯＦＴ微軟所出品的系列遊戲軟體，如機甲爭霸4等；創網則是美商藝電ＥＡ與英特衛多媒體聯合國ＩＮＴＥＲＰＬＡＹ兩家休閒軟體的公播代理商。柏崗科技副總游峰慈表示，透過柏崗與創網在業務與行銷上的策略結盟，讓柏崗產品線一舉囊括全球前四大休閒軟體商ＶＩＶＥＮＤＩ　ＵＮＩＶＥＲＳＡＬ、ＭＩＣＲＯＳＯＦＴ、ＥＡ與ＩＮＴＥＲＰＬＡＹ等公司的遊戲，形成在網咖公播授權市場上最強勢的產品組合。

創網股份有限公司副總陳亮能指出，創網與柏崗的策略聯盟，在產品線組合上的熱門程度，從美國一份對於２０００年度遊戲軟體的排名中，前述四大休閒軟體廠商中，共有十三種遊戲名列前二十名，可以看出柏崗與創網所推廣的遊戲所受歡迎的程度，而今透過策略結盟，玩家可以更快速在網咖取得新的遊戲軟體。



而上述四大休閒軟體業者對於柏崗與創網的合作一致抱著樂觀其成的態度，所以，在策略結盟記者會現場代理ＶＩＶＥＮＤＩ　ＵＮＩＶＥＲＳＡＬ的松崗產品經理莊承翰、ＥＡ業務經理林哲民與ＩＮＴＥＲＰＬＡＹ總經理余如山等貴賓都到場握手合影與致意，並希望透過這樣的公播授權的策略聯盟，使遊戲軟體的授權速度與行銷推廣，達到更快速、更貼近玩家需求的境界。

智冠與中華郵政攜手合作

PEC卡 PEC卡 PEC卡 PEC卡

PEC卡線上付費安全方便



智冠科技再傳策略聯盟佳音，智冠指出，將與中華郵政電子易付卡PEC(Postal E-Coupon)搭配合作，跨足電子商務市場。未來只要是智冠旗下購物網站「遊戲快遞」的會員，就可以藉由中華郵政的Micro Payment線上小額付費系統平台，在不需透露個人資料、不必擔心上網付費資料外洩的情況下，上線購買商品。

「遊戲快遞」購物網站的規劃內容以電子商務為主，服務對象為網際網路消費者。智冠表示，目前此網站只提供自製或代理的遊戲商品，未來將擴及其他多樣軟體。

在電子商務市場一片蕭條聲中，智冠成立的「遊戲快遞」網站，為撙節開支，採用最精簡的人力，依產品分類需求開設預購、特惠、時令特銷…等電玩遊戲、雜誌、攻略、及線上遊戲點數卡之各專櫃，讓上網消費者可以一次購足。智冠表示，雖然目前市場一片不景氣聲，但是EC部門每月業績依然以三成的幅度快速成長。



為打響遊戲快遞購物網站的名號，智冠除與中華郵政策略聯盟，採用Micro Payment線上小額付費系統平台外，也將新代理的宏電軟體事業群所研發製之第一套遊戲軟體「天使之都」納入造勢行列。該公司強調凡使用中華郵政電子易付卡者，只要一元(限定數量)，就可以在遊戲快遞網站購得剛出爐的「天使之都」，立即親身體驗中華郵政E卡購物的便利與樂趣。

天使之都

盛大上市

聲控施法新鮮感十足



智冠科技與宏碁電腦軟體事業群共同推出的國內第一款聲控施法遊戲「天使之都」，日前舉辦盛大的上市記者會。遊戲中玩家可以即時以語音輸入指令，大幅提升遊戲的操控性。該遊戲軟體運用宏電自行開發的即時3D運算引擎，並配備最新的「動態捕捉」(Motion Capture)技術，增加遊戲的樂趣和效果。「天使之都」將以大中華區為主要市場，在台灣和大陸同步上市。

「天使之都」是由宏碁電腦軟體事業群旗下的互動式數位娛樂軟體處製作、智冠科技代理發行，開發過程歷時2年餘，耗費新台幣3千餘萬元，結合「語音辨識」與「遊戲法術系統」，透過一支簡單的麥克風，玩家以口語唸出咒語指令，經過「語音辨識引擎」的即時分析，遊戲主角就可以施展法術呼風喚雨，不但具有較佳的遊戲操控性，同時更大幅提昇玩家的遊戲臨場感。

宏電軟體事業群表示，未來遊戲軟體的發行，將考量整體市場情況，以專案合作的方式尋求適當的策略聯盟伙伴合作。「天使之都」由智冠科技負責總經銷，第一波主要銷售市場鎖定在大中華地區，將同步發行繁體中文與簡體中文兩種版本。而遊戲所





主打的「聲控施法」功能，也考慮了兩岸不同的發音習慣，提供不同的語音辨識資料庫，讓南腔北調都能「用說的嘛會通」。

「天使之都」提供了「超值經濟版」與「限量豪華版」兩種選擇。「限量豪華版」除了精美的包裝設計之外，更附贈一支帥氣的耳掛式麥克風，讓玩家更盡情地享受「聲控施法」的樂趣！



e-play 創刊號閃亮登場

線上遊戲情報．完全披露

/編輯部





智冠科技挾12年在遊戲雜誌市場的經營實力，推出內容上以網路遊戲為主、線上娛樂為輔的『e-Play線上遊戲情報』雙月刊，於每月的5日與20日出刊，創刊號的發行量，將創下國內Online-game主題雜誌有史以來高達20萬本的最高記錄！在6月20號的創刊記者會現場，『e-Play』首次曝光，創刊號還附贈期待度相當高的「金庸群俠傳Online」搶先曝光版光碟，以及『金庸群俠傳Online獨家武林秘笈』，所以對於喜愛Online-game的玩家來說，這可是搶先得到第一手消息的最佳管道喔！

除了介紹台灣最新、最炫的Online-game訊息外，e-Play還與韓國『Net power雜誌』獨家簽約合作，在「Net power特區」提供韓國最新的Online-game消息，只有e-Play裡才有最新、最有料的韓國獨家報導喔！

在當天記者會現場，除了主角e-Play外，兩位可愛的兔女郎，與三位熱情火辣的Play Boy經典女郎也是媒體追逐的焦點。他們身著韓服出場，每介紹e-Play雜誌內每一單元，她們就會掀開一面衣襟，單元介紹完，就會一起脫下韓服，就可看到身材姣好的模特兒身上到處貼著e-Play的標示，頓時全場鎂光燈閃個不停，在場所有記者媒體們為這清涼亮眼的一刻，不禁立刻按下快門。





創刊號的封面這次邀請「許譙龍」來代言，這可是有特別原因的喔！因為『e-Play線上遊戲情報』有一個最特別的「Online-game許譙專區」，只要對任何的Online-game有怨言，都歡迎來投稿。在衆人的祝福及期待下，e-Play正式跨出成功的第一步，相信在以後我們會看到更多、更精彩的線上遊戲報導，就請玩家們期待下一次的出刊日吧！

「幻獸魔石」奇幻上市

超人氣電玩小魔女－小嫻「獻身」代言

DRAGON stone



/編輯部

「數位玩具」2001年第一套產品「幻獸魔石」終於在6/20上市了！這是一款具有連線功能的益智遊戲，基本的玩法就是玩家必須將造型為頭、身體和道具的魔石想辦法接在一起，進而去攻擊對手。「幻獸」強調完整的對戰功能，不管是單機功能的故事模式、電腦對戰、單機雙打模式，或是網路功能的區域網路、網際網路模式，只要玩家想得到的對戰功能，「幻獸魔石」一應俱全！

為了讓更多的玩家可以認識這一款遊戲，「數位玩具」特地找來超人氣電玩小魔女-「小嫻」為其代言。這是小嫻首度擔任產品代言的工作，由於她主持節目的表現良好，再加上親和力高、相貌可愛，相信由她來向玩家推薦「幻獸魔石」是最適合不過的了。

「幻獸魔石」在七月初將舉行網路比賽，並且提供優渥的獎金和豐富的獎品！對了對了...還有網路問答活動，「數位玩具」要送你小嫻的簽名照和「幻獸」原版遊戲喔！「幻獸魔石」沒有無謂的殺戮與單調的練功，有的是絞盡腦汁與無限的緊張。它絕對會是一套不論年齡、不分性別、不管是不是玩家，都能一同遊玩，值得大家廢寢忘食的另類網路連線遊戲！

掌握一手電玩資訊，感受電玩新熱力，您不能沒有"遊戲家族脫殼 talk報"

遊戲家族

遊戲家族 脫殼 Talk 報

^_^ Talk 光光.......真過癮 ^_^

talk something

還有其他精彩單元喔～

- talk 攻略 明示你最快的闖關密技
- talk 密技 回答你最猛的剋敵攻略
- talk 酷樂 介紹你最酷的電玩音樂
- talk 下載 告知你最新的硬體配備
- talk 來硬的 提供你最哈的週邊下載



Net in 專線
http://www.gamefamily.com.tw/

網路・媒體・狗仔隊

自稱狗仔隊的壹週刊，廣告打的響，媒體報的多，一上市，果然轟動，沒多久時間，各便利超商都說，通通賣完了。或許大家都知道挖人瘡疤不應該，不過人類的偷窺慾望，卻似乎是與生俱來的。

我們無法否定媒體所產生的影響力，不管媒體內容如何的衝突或是對立，都有人說這是進步的必要之惡，但也是對社會資本最大的傷害。然而，這樣的聚焦、放大、衝突與對立，卻讓社會出現了集體不確定感，我們開始發覺，人們對媒體開始懷疑了，開始對新聞記者報導的方式存疑，開始對關係的建立感到無力………。

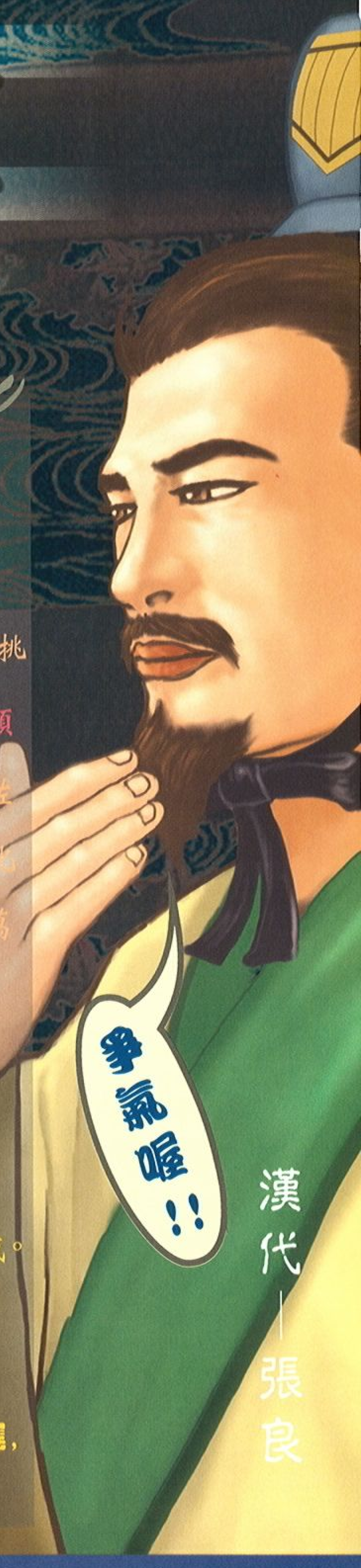
那網路媒體呢？網路多媒體互動的功能會被彰顯，無線的世界造就了無限的便利，所以接受刺激的感官也會愈來愈習慣於這樣的聲色效果。網路社群能因為事件危機更快速的討論與集結，藉由匿名的特性而產生特殊的信任關係，所以網路絕對有媒體性格。然而主角是誰？內容是誰製造？我們又該如何接受呢？如果製造者與接受者的雙元關係被賦予，之間會是衝突還是和諧呢？筆者認為，這些問題值得你我好好思考。

大謀略家

之Formosa

（美麗之島－台灣）

挑　戰　您



致全國遊戲玩家書：

親愛的玩家們！

"大謀略家之Formosa"是正宗本土策略回合遊戲，它將挑戰三國遊戲，我們敢說"大謀略家既出場，從此三國遊戲失顏色"。玩家將藉著軟體巨舟時光飛梭，回到鄭成功時代，輔佐鄭氏王朝，運用您的智慧及謀略，驅逐荷虜，統一台灣，同化原住民，整軍經武，建設臺灣，準備恢復明祚及抵禦清朝百萬豺狼之師，其中，

登陸作戰，媲美"諾曼第"。

悲壯海戰，直逼"中途島"。

慘烈對戰，有如"台兒莊"。

本遊戲，結合專業人力所發展的超級人工智慧，等著您來挑戰。

您，台灣之子們！運用您的謀略，不要再讓"扶桑浪人"，"唐山大兄"，"阿里郎們"專美於前了。

各位玩家們！不，應該說是"各位大謀略家們"事不疑遲，準備踏上征途吧！

研發製作：
巨舟坊軟體股份有限公司
SOFTBOAT CO., LTD.

Softboat 軟體巨舟
地址：台北市光復南路13巷4之4號2樓
電話：(02)2769-6600　傳真：(02)2753-0896

網址：http://www.softboat.com

問清楚 Q&A 答明白

- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
- E-mail信箱：editor@swm,com.tw
- 本專欄由本刊主編負責、技術部門支援

Q1

Hi~我是一個很平凡不過的軟體世界讀者，不過拿到雜誌的第一篇文章一定會看，因為我發現那可能是每本雜誌裡唯一不同的地方 ^^

看到這期編輯手札，發現總編用如此用力而且直接的方式"幹譙"政府相關單位，希望能夠學習韓國政府一樣扶植國內遊戲產業。咱們政府單位看到了這篇文章第一個反應可能是：喔！這不是本單位的業務範圍，不管它。所以你老如此的用力，可能因為沒有明確的點出相關單位，很擔心到了最後會變成虛功。我觀察了這麼久的台灣社會之後得到了一點點小小的結論，在此跟你分享一番。如果想要讓高層真正知道遊戲界的問題所在，咱們應該要團結全台灣所有熱愛遊戲的選民，藉由貴雜誌的廣告和推薦，選出能夠代表我們聲音的立法委員進入那人稱萬惡深淵的集賢樓內，打敗罪惡的大魔王，讓正義得以伸張。這樣，我們的遊戲產業才能夠像韓國一樣享有吃香喝辣加外帶都不用錢的待遇，幾年之後大概就可以把整個局勢扭轉過來了，你說是嗎？

其實熱愛遊戲的我，無不希望台灣出品的遊戲可以走出台灣，進入世界的舞台。進來兩三年之內，也不可謂沒有進步，不斷的有新的遊戲公司進入這個產業，當然，也有公司退出了這個舞台。不過卻發現一點，老牌的大宇和智冠的遊戲，反而是進步最少的。拿現在的天之痕和幾年前的仙劍奇俠傳來比較，說真的給我的感覺是差不多的，故事或許不同，遊戲操作方式沒有多大的演變，系統也沒什麼特別的，連戰鬥方式都大同小異，而且雖然強調多線式劇情，不過就算選擇不同的條件來進行遊戲，結果還是差不多的。並不是說這樣的遊戲不好，只是讓我這個喜新厭舊討人厭的傢伙提不起勁來，看完雜誌廣告之後就興趣缺缺了。以前這些遊戲公司出的遊戲大多是「學習」日本遊戲的風格和遊戲規則，經過企劃變化或者全盤接受之後，然後以一個新的故事製作一個新的遊戲。只是這幾年來日本的遊戲公司是越來越不給台灣的遊戲公司面子了。為什麼呢？因為原本屬於窮極無聊一族的日本佬，製作出來的遊戲花樣越來越多，再加上幾乎每個遊戲都是3D化，連新一代的遊樂器都特別強調這方面的性能，利用這些強大的硬體功能，每年新產品出現之後馬上讓人感受到又是一股新勢力的興起。去年的真．三國無雙、鐵拳TT、DOA、Jet Set Radio、Crazy Taxi、Channel 5、莎木，今年的決戰II、風之少年等等，都是最好的證明。如果以現在台灣遊戲公司的技術研發速度，開發經費的狀況，普遍屬於中小企業的經營方式，乏善可陳的創意等種種的因素來看，那真的是可能就是越落越遠。

老實說擔憂這些都是沒有用的，撇開這些不談，遊戲公司會壯大最大的來源還是遊戲賣的好。這幾年來發現大者恆大的跡象越來越明顯，賣座冠軍可能都是來自智冠、大宇、宇峻、漢堂這幾家已經闖出名號的公司。每一家都有屬於它們成功的原因，不過遊戲的基本內容都要夠完整，玩家買了之後自然會形成一股口碑，並且藉由網路或者其他管道廣為流傳，遊戲的銷售成績自然扶搖直上。老牌子的公司在累積了一定的經驗之後，自然在製作速度和品質上勝過其他菜鳥公司，同時還累積了許多死忠玩家的支持，時常看到網路上某某某因為XXX批評他心中最好的遊戲公司，一場唇槍舌戰在所難免，這就是最好的證明。只是我剛剛所說的，這些公司在新一代的產品上面，只是換湯不換藥的換換場景貼圖，換換故事內容，換換人物對話，換換謎題和障礙，最後就推上市，以最簡潔又容易的方式再撈一次。幾乎每家公司都是這樣的搞法，所以兩年內的遊戲都會有同樣的感覺，所以大概只能吸引一兩次玩家的注意，然後因為厭煩了，

再加上也大了幾歲，愛玩的東西不同，所以這些玩家會漸漸轉向其他遊戲，或者跑去玩TV Game，或者玩國外較為新奇的遊戲。所以國內遊戲的消費大宗幾乎是以國中和高中生為主，每年都幾乎沒什麼多大的變化，就是這個道理。

我想說的是，台灣的遊戲公司主要是以製造為主，和國外的公司來比是很不同的。我們的研發期很短，程式人員很少，相關的訓練也少，總總跡象顯示就是先天不足後天又失調。想要改善這樣的結構，一定要從最底層做突破和更新。程式人員是遊戲的動力來源，企劃人員是中心思想，美術人員則扮演著化妝師的角色，這樣的鐵三角關係，是缺一不可的。在日本有很多的遊戲專門學校，在美國有很開放的遊戲交流管道，在台灣則是少了這些，以至於每家公司的設計人員流於閉門造車。我記得數年前智冠曾經舉辦過好幾屆的金磁片獎，讓許多有志青年進入了遊戲的領域，也造就了一波高潮，這些人目前可能都已經位居遊戲公司的高層或者執掌部門的要人。很不幸的是後來金磁片獎停辦，台灣的遊戲界好像就少了那一股氣息，變成每家公司各顯神通一樣，交流越來越少，創新的產品也越來越少，以至於台灣的遊戲只能困守在這個小小的市場裡面。如果有機會，應該由咱們的遊戲公司各大龍頭每年想辦法聚會一次，或者製作人員舉辦一次交流會議之類的聚會，以合作代替競爭，彼此腦力激盪一番，或許會有一些新的火花出現也不一定。不管用什麼方法，能夠作出色的好遊戲，就是台灣的希望所在，何必眼光狹小的認為一定要出在自己的公司裡呢！

最後，小弟整篇的胡言亂語，其實是天氣漸漸進入夏季，天氣熱睡不著覺以至於洋洋灑灑漏漏長寫了這麼多，還有一個原因就是因為我實在很懶得學日文，也很討厭看不懂英文俚語的感覺，所以希望中文遊戲能夠早日光復失土揚眉吐氣。如果看不懂或者有謬誤之處，煩請用力的指正都沒關係。

噴火怪獸From 台北觀音山腳下的小村落

A1

老編在此很高興能有這麼樣的一個好讀者，肯花時間寫這麼長的一封信來回應老編的觀點，不但字字鏗鏘，而且言之有物，雖然本期的版面很有限，老編只能簡略的回答，但最主要的目的是得把這封信放在這個園地裡，讓所有的讀者共賞之～（小編按：難怪老編高興，因為老編實在太懶了，跟本利用讀者回信充版面！）

1.國內遊戲市場的發展，除了廠商自己加油，玩家們支持外，政府官員一定得調整心態，先多多了解才是。以最近的台北網咖管理條例事件為例，老編也覺得實在太過嚴苛，但政府畢竟還是有懂狀況的官員，教育部某某次長「竟然」能說出－太嚴苛的管理條例將扼殺台灣網路遊戲的發展這番話，可見老編還是太低估政府管員了。

2.國內的遊戲市場發展算是先天不足，除非未來以大陸為腹地，不然市場規模實在太小了，以日本和韓國來說，人口皆有上億人，消費人口是台灣的好幾倍，所以一套賣的好的遊戲的銷售也是台灣的好幾倍，噴火怪獸提到的遊戲幾乎都有數十萬套甚至數百萬套的銷售量。所以，這樣的市場規模，也無怪乎在研發的投資上比不上日韓兩國。

3.老編覺得還是讓噴火怪獸去選立法委員好了，你要是肯出來，老編在雜誌刊跨頁廣告支持，如何？

Q2

因為你們送ㄉ天堂，so讓我沒辦法專心讀書，差點沒考上好學校，真ㄉ是.......。什麼？給你們一個改過ㄉ機會？好ㄅ，你們雜誌online game試刊號有紅月ㄉ漫畫，為什麼停刊了ㄋ，如果沒有要繼續連載ㄉ話，跟我說一下哪裡買得到ㄅ(或是哪家出版社也行)。另外，玩天堂玩ㄌ一年，都不知道他ㄉ故事，有點.......，so可以ㄉ話，順便幫我查一下哪加漫畫社有出他們的漫畫^^

PS：天堂真ㄉ很好玩，罵歸罵，我還是考上一所不錯ㄉ學校，so謝謝你們讓我接觸到這款遊戲^^

半夜爬起來玩天堂被發現的MaxAnce留

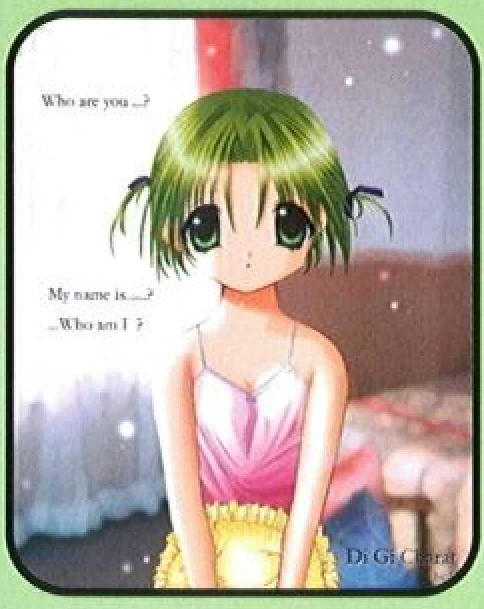
A2

哇咧~~看了半天原來還是考上好學校，老編本來冷汗直流，現在可理直氣狀了，其實你應該打電話遊戲橘子，要他們當初不要發行天堂才對，既然找上老編這裡，你要自己不敢講，老編幫忙打電話到遊戲橘子哀求他們幫你停帳號，如何？

至於那個紅月的漫畫，因為聖教士本來就有發行單行本的計劃，所以雜誌就沒再連載下去了，目前漫畫的確已經出了，還請平凡先生畫了蠻好的封面，你可以到書局找找看，至於天堂的漫畫，就真的沒聽說過了。

本期塗鴉工房舉辦“DI GI CHARAT塗鴉大作戰”投票特別活動，經過踴躍的投稿，本刊特選出12位單幅作品，刊登於下進行公開投票，請各位讀者踴躍投票，因為凡投票者皆可獲得精美小禮物一份，而且還會從中抽取幸運讀者贈送神秘大禮喔！各位讀者們千萬不要喪失這麼好的機會，趕快填好雜誌所附的選票寄回來，請記得寫清楚姓名、地址及聯絡方式，以免錯失獲得獎項的機會。

ＰＳ：本月已投稿塗鴉工房者該怎麼辦呢？不用擔心，我們會順延一期評選，畢竟好作品是不容錯過的。



1 香港 嘉杰



2 樹林 瑋毅



3 台南 Paw



4 台北 雪意



5 彰化 詩媛



6 昊 翎

本刊於145、146期所舉辦的封面人物“猜猜我是誰？”活動，目前已截止收件。正確的答案就是目前風靡日本大街小巷，正準備跨海來台征服台灣FANS的“DiGi Charat”暱稱“Digi-ko”只要是上訴兩種答案都是正確的喔！在經過讀者的熱情的參與後，我們抽出十一位幸運的得獎者，得獎名單在以下公布，先恭喜這些幸運的讀者吧！PS：可愛的Digiko，實在看的小編心動不已說。



7 新竹 冠孜



8 台中 文之龍



9 馬公 銘群



10 台北 宗祐



11 板橋 怡玲



12 台北 紹芫

1名 軟體世界雜誌一年份 …… 台北新莊 周美桂

2名 日本原裝Digiko精美筆記本 …… 台北市 劉欣宜、彰化縣 陳淑貞

8名 日本原裝Digiko精美人物卡

南投縣 朴冠輝、台北市 葉彥其、台中縣 陳志欽、苗栗市 徐筱媛、台中縣 徐毅騰、台北市 楊志偉、高雄市 胡浚宏、新竹市 郭冠孜。

作者-朱金銘



S4 MidiLand 8200產品圖

MIDILAND 高階家庭劇院喇叭組

相信許多電腦玩家的電腦，不論在網路應用、3D遊戲或是多媒體播放（DVD影片、MP3等），在效能上都綽綽有餘，擁有不錯的表現。相信許多遊戲玩家也配備有支援多聲道的音效卡，以支援遊戲中的3D音效。看看市場的音效卡價格，一張Creative Sound Blaster Live! Digital Entertainment(娛樂版)，也花不到2000元！一般國產音效卡的價格則多半在1000元以下。不過，縱使有多聲道的表現能力，相信許多玩家仍只是搭配普通雙聲道的電腦喇叭。透過搭配一組適當的家庭劇院組，相信在觀賞DVD影片、進行遊戲時，能夠有更好的表現。

MIDILAND多媒體喇叭



（S4 MidiLand 7100 Plus產品圖）

MidiLand在研發、製造多媒體喇叭上，是有相當長的歷史，因此所累積的經驗與技術，讓推出的產品受到許多玩家與媒體的讚賞。不論是一般電腦多媒體喇叭、多件式喇叭組或是家庭劇院喇叭組，都有相當優異的表現。我們以下分別介紹兩款高階家庭劇院喇叭組。

S4 MidiLand 8200

S4 MidiLand 8200可以說是目前MidiLand家庭劇院喇叭組中最高階的產品。S4 MidiLand 8200擁有總輸出功率200瓦的能力，即使在較大的客廳之中，仍能行有餘力。在規格上，搭配一部AC-3解碼器ADS 2000，衛星喇叭的輸出功率為20WattRMS，響應頻率為70Hz-20kHz，訊噪比(S/N Ratio) 92dB。重低音喇叭輸出功率為100 WattRMS，響應頻率為40Hz-500Hz，訊噪比105dB。就規格上來看，目前電腦賣場中應該很少有產品能望其項背。正因為S4 MidiLand 8200定位為高階家庭劇院喇叭組，因此也提供了許多高階的配備，除了配備少見的遙控器外，遙控器還僅僅只有卡片大小！另外，在線材的部分，S4 MidiLand 8200為了提供較佳的音質表現，在訊號線方面也與衆不同。



（S4 MidiLand 8200所使用的訊號線）



▲（ADS 2000的多種訊號輸出入端）



◀（AC-3解碼器ADS 2000與名片型遙控器）

說真的，將S4 MidiLand 8200放在電腦桌附近，似乎大材小用了。我們連接SONY PS2，播放DVD影片、執行PS2遊戲與播放CD音樂來看看S4 MidiLand 8200的效果。當然我們用光纖連接SONY PS2與S4 MidiLand

8200，並將PS2設定妥當設定透過光纖訊號線傳輸訊號，擺設好喇叭在客廳的位置後，開始播放租來的DVD影片。雖然不若發燒級的配備，但「雖不中亦不遠矣」！跟先前以一般喇叭的效果比較之後，只能用「曾經滄海難為水」來形容兩者的差異。在挑選幾片CD播放，來聽聽S4 MidiLand 8200的解析度，在音質的表現相當的乾淨。擁有這樣一組喇叭，真是是一種享受。也許是產品定位的關係，S4 MidiLand 8200在電腦遊戲四聲道的支援上，是比較不足的，在訊號輸入只有一組立體音訊號輸入。因此如果在電腦遊戲中想要聽到聲音定位，是不可能的。即使如此，2.1件式的表現，也比起市面許多重形不重質的喇叭來的優異。



〔8200低音喇叭背後接頭〕

相對於許多AV視聽喇叭來說，S4 MidiLand 8200不論在體積、價格上都小的多。不過並不表示在表現上就不如前者。要建構一組家庭劇院，扣除DVD播放器之外，一套5.1件式喇叭與AC-3（Dolby Digital）綜合擴大器，相信費用不貲。在這樣不景氣的情況下。S4 MidiLand 8200雖然比起市面上的多件式喇叭來的貴些。不過，以能夠提供夠水準的家庭劇院效果的前提下，S4 Midi Land 8200反而是一款相當經濟實惠的選擇 。



AC-3解碼器與低音喇叭使用的G9連接線

S4 MidiLand 7100 plus

S4 MidiLand 7100 plus可是MidiLand目前最新推出的一款5.1件式的家庭劇院喇叭組。跟S4 Midi Land 7100M不同的是，在S4 Midi Land7100 plus將原先的音量控制盒，換成了ADS-3000（ Audio Digital Station 3000 ）！透過ADS 3000可以將AC-3（Dolby Digital）的訊號還原，同時ADS 3000也支援Dolby ProLogic的環場音效。



〔ADS 3000的多種訊號輸出入端〕

使用S4 MidiLand 7100M的玩家，必須利用軟體來處理AC-3，並透過音效卡來輸出。除了電腦之外，要把它連接到一般家用DVD播放器或是SONY PS2都沒有辦法。不過，S4 MidiLand 7100 plus推出之後，相信可以獲得許多玩家的喜愛。S4 MidiLand 7100 plus的規格上，衛星喇叭的輸出功率部分，約為10Watt RMS；重低音的部分為50 Watt RMS；響應頻率為250hz-20KHz（衛星喇叭）、20hz-250Hz（重低音）。在安裝上，S4 Midi-Land 7100 plus是相當容易的，透過RCA（梅花端子）連接並不困難；在輸入訊號的部分，S4 MidiLand 7100 plus的ADS 3000提供RCA端子與光纖，足以連接大多數家用視聽器材。並且提供遙控器，對使用者的操作上更加方便！



▲〔AC-3解碼器ADS 3000與遙控器、低音喇叭〕



◀〔筆者自己準備的光纖訊號線〕

在測試的環境下，我們使用Creative Sound Blaster Live!這張音效卡。我們試著播放各種格式、種類的音樂，包括CD唱片與MP3的格式。當然，我們也執行數款遊戲以瞭解S4 MidiLand 7100 plus在遊戲中的表現。S4 MidiLand 7100 plus在整體表現上有著不俗的演出。而對於目前第一人稱射擊遊戲來說，50WattRMS重低音的效果，真的是讓人振奮不已。不過，如果是音效卡僅提供四聲道的訊號輸出，S4 MidiLand 7100 plus就可能只有前面兩聲道可以發聲了。對於電腦遊戲玩家來說，這是不得不注意的地方。相較於市場上諸多以造型取勝的喇叭來說，S4 MidiLand 7100 plus雄厚的實力與夠水準的音質，相信能夠提供玩家一個滿意的選擇。不過，可別興奮過度，惹的鄰居抗議喔！



〔7100 Plus低音喇叭背後接頭〕



◀〔S4 MidiLand 7100 Plus所使用的訊號線〕



▶〔AC-3解碼器與低音喇使用的G9連接線〕

電腦新天地

作者-北蟲



最新流行的USB硬碟變成萬用盒

這陣子的校園可說是相當不平靜，成大校園竟然被檢方進入搜索，雖然查緝侵犯著作權相當重要，但是也造成各校學生人心惶惶。暫時不去評論本事件，但是本事件背後，卻出現了一個相當有趣的現象，那就是學生都會去準備一個硬碟抽取盒，甚至還在新聞上強力介紹。

不可缺少的工具



其實擁有一個硬碟抽取盒，除了上述的功能外，其實它還是有許多方便的功能。假如擁有兩台電腦的話，各裝上一個硬碟抽取盒，這樣在資料分享上就方便多了，雖然現在燒錄機已成為電腦基本配備，但是總不能連一個5MB的檔案特地燒成光碟再拿到另一台電腦用吧！

功能強化版



接上轉接器變外接盒

一般硬碟抽取盒都有一個不可避免的問題，那就是兩台電腦要資料分享，兩台都必須裝上硬碟抽取盒。硬碟抽取盒製造商-磐成，就推出了讓抽取盒變外接盒的全新概念產品。該廠商所推出的USB轉接器，可以將硬碟抽取盒透過轉接器，利用USB與電腦連接，這樣在安裝了抽取盒的電腦上可以當成一般抽取盒內盒(裝硬碟的)使用，但是只要接上轉接器就可以變成外接盒了。

全方面的應用

因為本款轉接器使用了USB介面，所以不管是

Notebook、iMAC、MAC G3/G4都可以使用。作業系統方面也全都包了，不管Windows 95/98/ME/NT/2000都可以使用，當然相當成熟的MacOS也沒問題。而且本款轉接器不只是可以外接硬碟，只要是使用IDE介面的裝置都行，如CD-ROM、MO讀寫式光碟機、DVD、IDE介面的燒錄機……。加上使用了USB介面，支援了熱抽換(Hot swap)與即插即用(plug-and-play)，讓你不用重新開機就可以更換各種裝置。





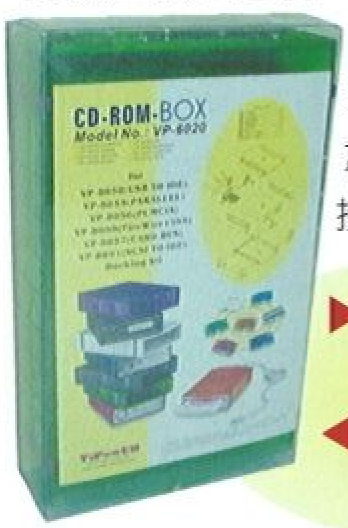
▲ USB轉接器

◀ 使用USB支援熱抽換

▶ 簡單易用

在使用與安裝上，本轉接器也相當方便，只要將轉接器插在抽取盒內盒後方，接上電源轉換器，在將USB線連接好就可以使用了。還有本款轉接器在ME\2000\MacOS(8.6以上)並不需另外安裝驅動程式，在95/98則需安裝廠商提供的驅動程式。但是如要使CD-ROM、DVD、IDE介面燒錄器時需另外購買一個外接盒，要不然無法使用。





▶ 只要接上電源與USB線

◀ CD-ROM外接盒(需選購)



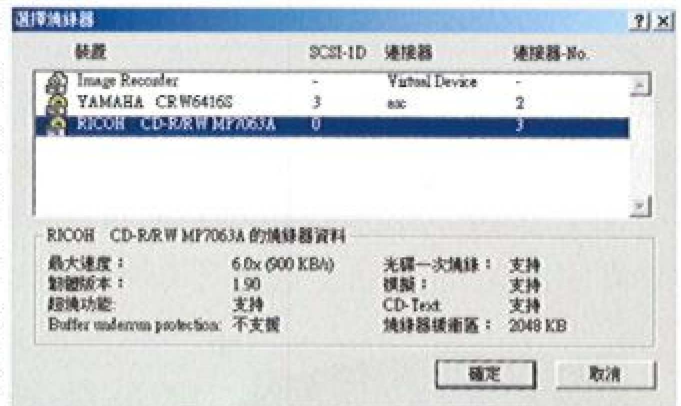
▲ 光碟機外接盒圖

◀ 後面看的到風扇與接頭

本款產品適用於磐成全系列的硬碟抽取盒，磐成也推出了包含抽取盒與轉接器的萬用盒包裝，還提供了六種顏色供你選擇。

▶ USB傳輸與IDE燒錄機測試

由於本款轉接器是採用USB介面，每秒傳輸速率11MB/Sec，與現在主流的ATA 66/100有一段不小差距，雖然不一定使用了ATA 66/100傳輸速率就高達66/100MB/Sec，但是一般而言還是有20MB以上的傳輸速率，所以這次對傳輸速率做了測試，本次以兩硬碟對拷一個195MB的資料夾所需的時間作測試，而得到的數據兩者相差了70秒(外接盒：3分20秒、抽取盒：1分10秒)，但是假如使用如光碟機等速率較慢的設備，差距就不會那麼大了。另外，因為廠商提供的資料顯示可以外接燒錄機，所以這次也借了一台RICOH MP7063A(六寫機種)，經過測試發現電腦可以自動辨識出本款燒錄機，而且使用Nero 5.0.4.4也可以成功辨識出。



多給我一些時間…存檔！

500VA不斷電系統

神啊！科風黑武士



作者－朱金銘

回首過去一年來，各種災難不斷，不論地震、水難、火災等災禍。就算沒有災禍，暑假就快到了，什麼時候限電，也是件相當頭痛的事！相信許多人都已經把電腦作為生活、工作不可或缺的一部份；許多工作、娛樂，都一定要透過電腦來完成。不過，當意外來臨時，如何在第一時間內處理完畢，是最要緊的。不過，要爭取時間，首先電力就必須要配合。

不斷電系統

不斷電系統（Uninterruptible Power Supply,UPS）的推出，便是為了預防各種意外所設計的產品，透過不斷電系統的電力備援，爭取第一時間做好緊急應變。不斷電系統通常分成離線式（off-line）與在線式（on-line）。所謂離線式，簡單的看就是有著一顆容量很大的蓄電池，當供應的電力中斷時，將電源瞬間轉移到電池供應。因此在這類的電池上，重視的是電源轉換的時間，當然是越短越好　；而在線式則可以看成以前大樓上面所裝設的儲水塔。在線式電源供應器，當市內電源提供電流時，在線式UPS還能提供穩壓、濾波的功能。一方面可以降低電器用品，因為電源不穩而導致的損害，另一方面，當市內電源中斷時，也通常不需要擔心電源切換的問題。



科風黑武士系列

科風在UPS的產品上，推出了黑武士系列的不斷電系統。在這一系列產品中，有三種形式：400VA、500VA、600VA，而它的價格，是屬於比較低廉的價位。在供電的模式上，是所謂的在線互動式（Lin-Interactive）。嚴格來說，在線互動式接近離線



▲科風黑武士不斷電系統

◀背後接頭

式，所以他有轉換時間的存在，從數據上的資料約是2/4ms。雖然是離線式，但是仍可以偵測輸入電壓的高低，提供穩壓的功能。在這款黑武士500VA產品上，提供兩組三孔電源插座，針對一般電腦主機加上螢幕剛好夠用。當然電腦的配備、螢幕尺寸與電池容量，將會影響UPS供電的時間長短。以500VA為例，如果是一部標準個人電腦含15吋螢幕，500VA約可備援10-35分鐘的電力，備援的時間將因個人電腦配備的不同而有所增減。

結語

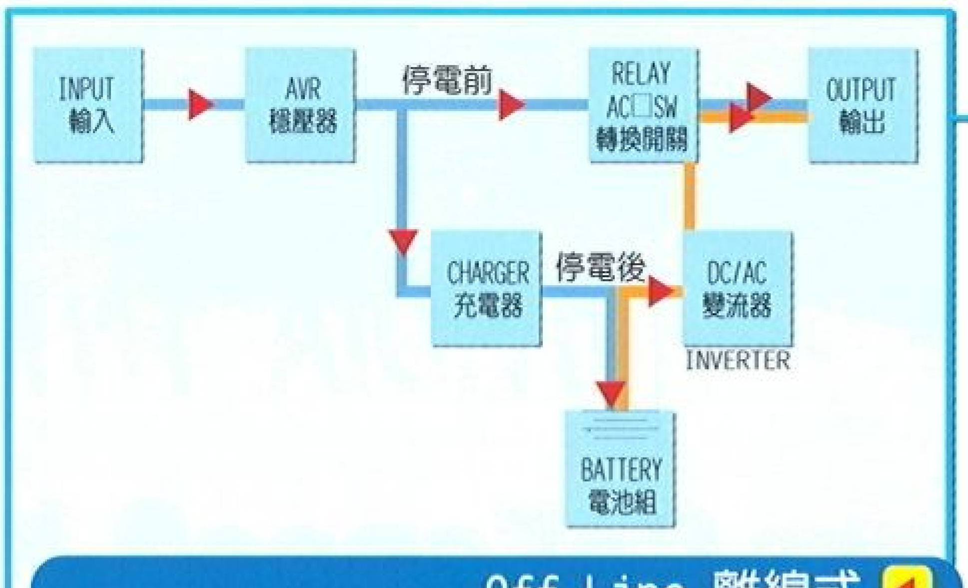
科風黑武士系列，在產品的體積上已經相當小，市售電腦的重低音喇叭都比黑武士大多了。在安裝設定上也相當容易，透過一顆按鍵來進行設定，包含設定、警告等。採用免加水的鉛酸電池，在使用上需要注意電池固定的保養。科風黑武士對於以電腦謀生的人士來說，黑武士擁有這樣的價格與功能，應該可以算是相當經濟的入門選擇。科風黑武士至少讓意外發生時，擁有一些電力足以進行搶救。額外保險的方式那就是...多備份、多存檔吧？！



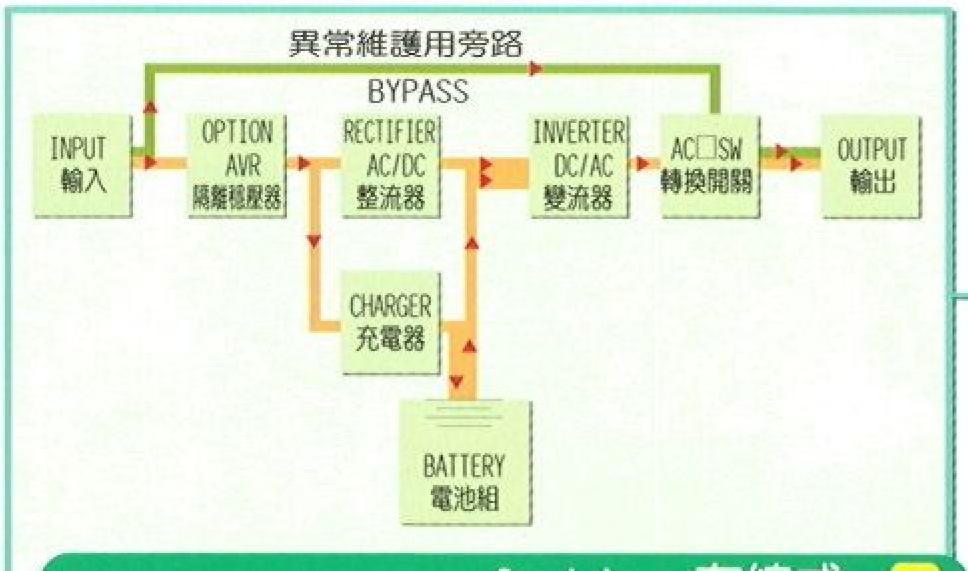
前方面板的設定按鍵



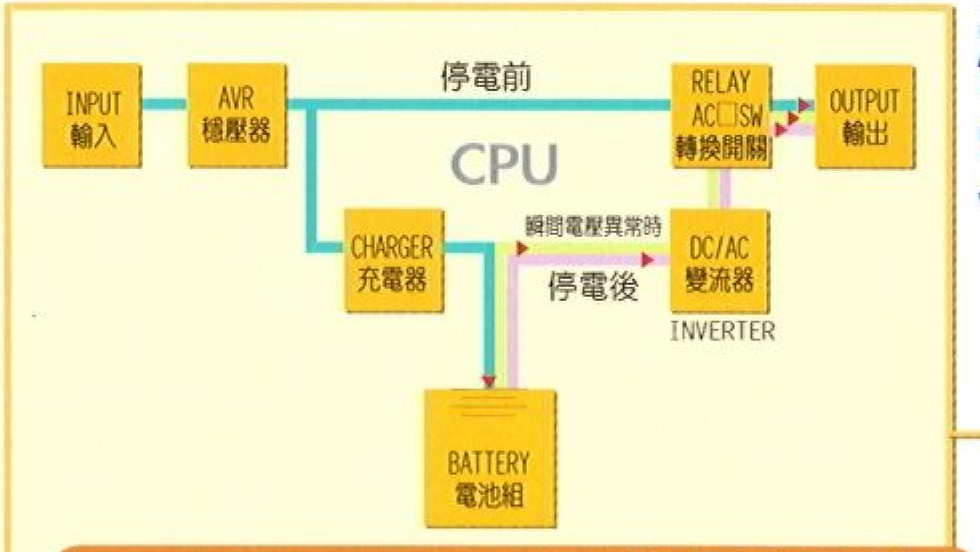
不斷電系統的三種模式



Off-Line 離線式



On-Line 在線式



Line-Interactive 線上交錯式

「恩雅科技」

恩雅 總代理CTi Personal Cinema多媒體套件



此款多媒體套件與市售多媒體卡不同之處在於TV-Tuner（電視功能）與顯示卡採分離式設計，透過專屬的Cable與VGA相連結。而nVIDIA TV-Tuner（螢光綠透明盒）還額外設計出Video In/Out(S與AV端子)、Audio In/Out端子，其輸出入介面的多元性猶勝過市售一般的多媒體卡。另外為了方便消費者選台，還特別附加了一只精緻的無線遙控器。在軟體方面則搭配WinDVD（DVD播放軟體）、WinDVR（電視播放、錄製）、MGI VideoWave4（影像編輯、再製）等舉世知名軟體，其軟硬件陣容可謂相當堅強，不但提升產品的附加價值，且更進一步跨進了多媒體影音世界。

CTi Personal Cinema多媒體套件組成計有：

1. Geforce2 MX顯示卡（32MB）
2. nVIDIA TV-BOX
3. 無線遙控器
4. Cable（Video In/Out、Audio In/Out）

新品介紹

☆網　址：www.ennyah.com.tw

TRIPLEX　■恩雅企業有限公司　■電話：(02)2394-2633　■建議售價：店洽

作者－莫凡

取代nVIDIA TNT2顯示卡的霸主 GeForce2 MX 200/400 (1)

自從nVIDIA推出GeForce2 MX顯示晶片後，顯示卡市場幾乎成為了他的天下，nVIDIA為了鞏固GeForce2 MX的市場地位，在2001年3月初正式對外發表三款GeFroce2 MX系列，分別是GeForce2 MX100、200以及400，將取代連霸兩年的TNT2系列顯示卡，不過雖然推出GeForce2 MX200與GeForce2 MX400，但由於市場地位過度相似，對於顯示卡製造商來說，變成一個相當困擾的問題，但是市場需求依舊存在，所以廠商也還是會不斷的推出不同的顯示卡，這回莫凡為各位介紹的就是由麗台以及愛爾沙所推出的MX200/400系列顯示卡。



GeForce2 MX 400顯示晶片

新一代MX顯示晶片 比較表

GeForce2 MX Family Product Specs	GeForce2 MX	GeForce2 MX-200	GeForce2 MX-400
核心工作時脈	175 MHz	175 MHz	200 MHz
記憶體工作時脈	166 MHz	166 MHz	200 MHz-DDR、166 MHz-SDR
繪圖晶片數目	1	1	1
渲染管道數目	2	2	2
每單位時間紋理圖速	2	2	2
記憶體匯流排	128-bit SDR、64-bit 64-bit DDR	SDR 64-bit SDR	128-bit SDR 64-bit DDR
記憶體匯流排頻寬	2.7 GB/sec	1.3 GB/sec	2.7 GB/sec
Recommended Memory Configuration	64/32 MB	32 MB	64/32 MB
Fill Rate	350M pixels/sec 700M texels/sec	350M pixels/sec 700M texels/sec	400M pixels/sec 800M texels/sec
Core Voltage	1.9V+/-50mV	1.9V+/-50mV	2.0V+/-50mV
Headsink	No/Yes	No	Yes
Chip Package	31x31 mm 560 PBGA	31x31 mm 560 PBGA	31x31 mm 560 PBGA
繪圖晶片製程	0.18μm		

Geforce2系列顯示卡 相關規格

晶片名稱	Geforce2 MX	Geforce2 GTS	Geforce2 GTS Ultra
工作時脈	175 MHz	200 MHz	250 MHz
像素貼圖速率	0.35 G/s	0.8 G/s	1 G/s
紋理貼圖速率	0.7 G/s	1.6 G/s	2 G/s
三角型產生速率	21 M/s	25 M/s	31 M/s
頂點產生速率	2.73 M/s	3.13 M/s	3.9 M/s

MX200 MX400 搶新登場

MX400相信是大家最喜歡的一款顯卡了，MX400的繪圖核心與MX顯示晶片相同，都是GTS的簡化版本，主要差距在於減少了的渲染管道數目（從四個變成兩個），一個管道每單位時間內可處理兩個紋理圖素，而在相同工作頻率之下，MX晶片的繪圖填充速率只有GTS一半；記憶體匯流排從GTS的128位元DDR，縮減為128位SDR或64位元DDR，顯示記憶體頻寬也隨之減半。MX400具備核心工作時脈200MHz，記憶體採用DDR 400MHz，Fill Rate高達400M pixels/sec、800M texels/sec，支援遊戲中最重要的新版本DirectX 8.0，當然啦，一些像是Combo卡（專門提供影像擷取功能的外接卡）、支援雙螢幕輸出等功能，廠商都會將之內建其中。

表格中除了提到MX200、MX400之外，還有一款是nVIDIA主攻「整合型市場」的MX100，此款晶片採用484 PBGA（27x27mm）封裝，使用的電壓為1.8V+/-50mV，耗電量也比MX晶片的4.6W要低，運作時脈為120MHz、記憶體工作時脈則為143MHz，繼承Geforce3血統，依舊是採用32位元DDR架構，屬於MX系列中最低階的產品。MX100或許是因為產品不夠吸引人，目前僅在CeBit2001展會上，看到Viking展出nVIDIA Geforece2 MX100圖形晶片的顯示卡，本卡的繪圖核心與記憶體工作時脈分別為120MHz和32元DDR 143MHz（頻寬為1.14GB/s）。

目前市場人士認為，現在nVIDIA推出GeForce2 MX 200與GeForce2 MX 400後，由於繪圖晶片款式有越來越多的情況，對於顯示卡廠商來說將會是一大考驗，顯示卡製造商將會難以取捨，究竟何種產品應該量產？何種產品應該加速淘汰？同樣的情形也出現在門市商家上，由於買家賣家皆已開始認為GeForce2 MX即將淡出市場，但又因GeForce2 MX 200的實測效能要比原先GeForce2 MX差上一大截，導致部分店家門市要將GeForce2 MX 200的定價比GeForce2 MX低也不對，但定高的話又勢必會受到消費者批評，因此店家索性就不引進GeForce2 MX 200的產品，避免與目前的GeForce2 MX對打，夠矛盾吧！

艾爾莎

艾爾莎影雷者311

德國知名專業顯示卡及網路通訊廠商艾爾莎ELSA，這次也送測了兩款該公司即將推出的GeForec2 MX系列顯示卡，分別是搭配GeForce2 MX 200的影雷者311以及搭配GeForce2 MX 400的影雷者511。我們先來看這款影雷者311吧！從顯示卡上的線路設計來看，影雷者311的確是依舊相當具有水準，但是原本在nVIDIA的規劃中，MX200主攻的是原本TNT2 M64的Value PC市場，所以為了符合消費者在採購GeForce2 MX 200系列上的低價需求，一般顯示卡廠商在GeForce2 MX 200系列的顯示卡上大都採用較低時脈的記憶體顆粒，因此ELSA這款影雷者311是採用-7的記憶體顆粒，雖然記憶體時脈不高，但是根據測試數據顯示，311效能在水準之上！



另外值得一提的是，ELSA的顯示卡在驅動程式以及調校介面方面，與其他廠商並不相同，且在顯示器方面的設定則相當深入，提供了很多參數選項供使用者自行進行微調，以設定出最習慣的畫面。目前多半廠商都是使用所謂的公版驅動程式，但ELSA卻有自己的工程師為每一張卡打造專屬的Driver，並定期在網頁上作更新，根據莫凡的測試，使用ELSA原廠的驅動程式可以讓效能有10％~40％的差異！ELSA這次所搭配的A4驅動程式版本已到11.00，這與目前其他GeForce2 MX 200/400顯示卡廠商自家的驅動程式大多在6.18~6.31的情況下，ELSA這次的驅動程式更新速度可說是相當快的！



影雷者311顯示卡



艾爾莎 Gladiac311 測試數據

Core / Memory	175/143	200/166
3DMark2000 Pro Ver1.1		
3DMark Result	1613	1943
Game1-Helicopter-Low	30.6	38.1
Game1-Helicopter-Medium	23.3	28.9
Game1-Helicopter-High	11.3	14.0
Game2-Adventure-Low	25.9	29.2
Game2-Adventure-Medium	22.6	28.0
Game2-Adventure-High	20.7	23.6
3DMark2001		
3DMark Score	1132	1371
Game1-Car Chase-Low	19.4	24.0
Game1-Car Chase-High	10.1	11.1
Game2-Dragothic-Low	17.1	21.1
Game2-Dragothic-High	8.9	10.7
Game3-Lobby-Low	17.6	22.4
Game3-Lobby-High	10.5	13.0
Game4-Nature	硬體規格不支援	硬體規格不支援
Fill Rate (Single-Texturing)	80.5	99.0
Fill Rate (Multi-Texturing)	147.2	182.2
High Polygon Count(1 Light)	10.0	1.8
High Polygon Count(8 Lights)	2.4	2.8
Environment Bump Mapping	硬體規格不支援	硬體規格不支援
DOT3 Bump Mapping	11.1	13.8
Vertex Shader	16.6	18.2
Pixel Shader	硬體規格不支援	硬體規格不支援
Point Sprites	3.1	3.8



影雷者311採用-7的記憶體顆粒

艾爾莎影雷者511



艾爾莎影雷者511產品圖

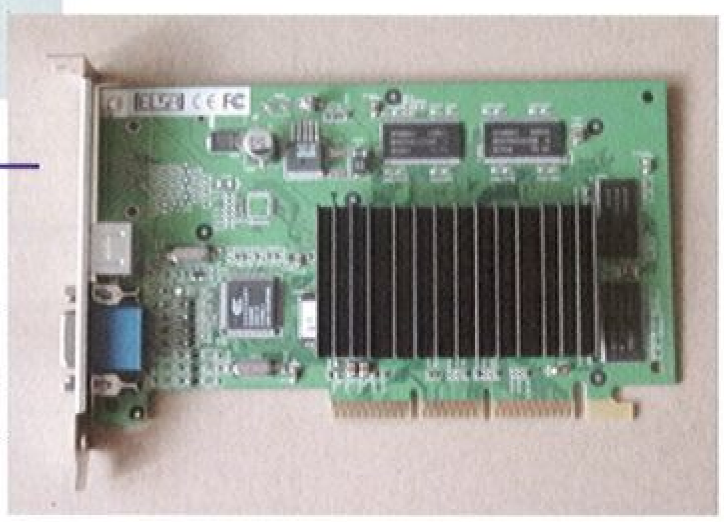
德國知名專業顯示卡及網路通訊廠商艾爾莎ELSA，推出多款影雷者511（原影雷者-MX），新的影雷者511包括有TV-Out（32/64MB），Twin View（32MB、Dual D-Sub、TV-Out）、PCI（32MB、Dual D-Sub、TV-Out）及DVI（VGA+DVI-I）等多種版本，莫凡特地整理一個表格，各位請看！

ELSA 影雷者511系列 產品

ELSA影雷者511TV-OUT	64MB SDRAM	AGP 4X	1 VGA.1 TV-Out
ELSA影雷者511TV-OUT	32MB SDRAM	AGP 4X	1 VGA.1 TV-Out
ELSA影雷者511TWIN	32MB SDRAM	AGP 4X	2 VGA.1 TV-Out
ELSA影雷者511PCI	32MB SDRAM	PCI	2 VGA.1 TV-Out
ELSA影雷者511DVI	32MB SDRAM	AGP 4X	1 VGA.1 DVI



影雷者511顯示卡



配備32MB或64MB的影雷者511系列，以GeForce2 MX系列為繪圖核心主軸，內建2條NSR（NVIDIA Shading Rasterizer），可同步處理7個像素效果，如霧效、透明效果等；兩條pipeline可同時在一個步驟內即時運算貼圖與光效，最高可處理每秒2千萬像素，配合Per-Pixel Shading及第二代幾何光源處理引擎（Transform&Lighting Engine），ELSA這款影雷者511應該就是玩家們目光集中的焦點之一了，事實上艾爾莎這次推出的影雷者511系列一共將推出五種，各位可以依需求選購。另外，ELSA影雷者511PCI為ELSA特別為PCI介面使用者推出的升級版本，同樣具有雙VGA輸出功能及TV-Out on Board，可充分符合PCI介面使用者欲升級的需求。



設定畫面

此次拿到的版本是ELSA提供給媒體測試的版本，而艾爾莎的產品素以高品質及穩定性為特點，不管用料及驅動程式的撰寫，皆花上相當多的心力，並以全球六年保固來保證對所生產顯示卡的信心，所以一些玩家們對該公司的產品都愛不釋手呢。從顯示卡上的線路設計看來，在TV-Out的部分將採用加裝子卡的方式，此種做法可以讓使用者更有彈性的運用這張子卡，萬一往後升級顯示卡，這張子卡依舊可以繼續使用。而記憶體的部分也搭配了SAMSUNG K4S643232E-TC50的記憶體顆粒，配合不同玩家們對於效能上的需求，這是相當高檔的顯示記憶體顆粒喔！實機測試的效能也相當驚人，看來玩家們又將多一樣好的顯示卡可以選擇囉！



影雷者511所使用的記憶體顆粒



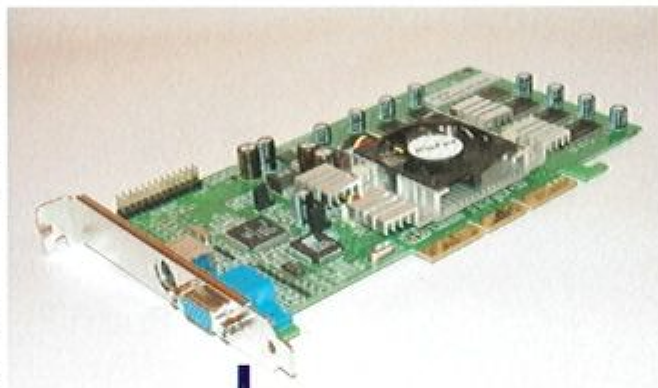
設定畫面

艾爾莎 Gladiac511 測試數據

3DMark2000 Pro Ver1.1	
3DMark Result	3737
Game1-Helicopter-Low	79.3
Game1-Helicopter-Medium	57.9
Game1-Helicopter-High	28.8
Game2-Adventure-Low	64.3
Game2-Adventure-Medium	49.3
Game2-Adventure-High	31.8
3DMark2001	
3DMark Score	2160
Game1-Car Chase-Low	41.6
Game1-Car Chase-High	12.2
Game2-Dragothic-Low	35.1
Game2-Dragothic-High	13.8
Game3-Lobby-Low	44.2
Game3-Lobby-High	21.6
Game4-Nature	硬體規格不支援
Fill Rate (Single-Texturing)	231.9
Fill Rate (Multi-Texturing)	388.7
High Polygon Count (1 Light)	14.7
High Polygon Count (8 Lights)	2.9
Environment Bump Mapping	硬體規格不支援
DOT3 Bump Mapping	30.9
Vertex Shader	18.5
Pixel Shader	硬體規格不支援
Point Sprites	6.3

麗台 WinFast GeForce2 MX SH MAX

這次麗台科技送來了兩款GeForce2 MX系列顯示卡，首先莫凡先介紹這款採用MX400顯示晶片的WinFast GeForce2 MX SH MAX。WinFast GeForce2 MX SH MAX所指的SH代表SH（SingleHead，單螢幕輸出），未來或許會有Dual-Head（雙螢幕輸出）的版本；另外MAX所代表的意義則是指採用64MB、128位元SDRAM的顯示記憶體版本。





麗台 WinFast GeForce2 MX SH MAX顯示卡

線路設計仍然是麗台科技引以為傲的地方，根據麗台表示，其PCB線路設計能使畫質的呈現更加清晰、穩定，這款顯示卡與先前的GeForce2 MX SH PRO幾乎是一模一樣的PCB與料材，最主要的不同點應該就僅在顯示晶片上，核心時脈為200MHz，記憶體部分採用的是-6、預設值為333MHz（DDR 166.6MHz）的DDR記憶體，提供了128位元、64MB的顯示記憶體容量，在顯示晶片旁也設計了具備偵測溫度的熱敏電阻，以搭配WinFast專用的WinFox驅動程式來偵測顯示卡工作中的溫度高低。沿用了目前麗台高階顯示卡的散熱措施，搭配其獨家的銀色翅膀風扇，這種設計的散熱風扇能快速有效的將顯示卡工作溫度帶離，並且參考了nVIDIA的公版設計，銀白色的散熱片延伸很廣，有效增加了散熱面積，



WinFast GeForce2 MX SH MAX所使用的記憶體顆粒



引以為傲的線路設計



麗台WinFast GeForce2 MX SH MAX產品圖

而在與主晶片直接接觸的部分，散熱片的厚度大約有7mm，保證了良好的儲熱能力。另外這款WinFast GeForce2 MX SH MAX也在顯示卡上提供了硬體檢測燈號的功能，透過卡上的三組LED燈（AGP 4X、Error、Power），使用者可以容易的察覺顯示卡狀況，相當方便喔！



附贈的線材與光碟軟體

麗台WinFast GeForce2 MX SH MAX 測試數據

3DMark2000 Pro Ver1.1	
3DMark Result	3452
Game1-Helicopter-Low	70.1
Game1-Helicopter-Medium	50.8
Game1-Helicopter-High	24.4
Game2-Adventure-Low	58.7
Game2-Adventure-Medium	45.4
Game2-Adventure-High	31.1
3DMark2001	
3DMark Score	2086
Game1-Car Chase-Low	38.1
Game1-Car Chase-High	12.4
Game2-Dragothic-Low	32.7
Game2-Dragothic-High	13.7
Game3-Lobby-Low	40.1
Game3-Lobby-High	20.9
Game4-Nature	硬體規格不支援
Fill Rate (Single-Texturing)	191.6
Fill Rate (Multi-Texturing)	360.1
High Polygon Count (1 Light)	14.2
High Polygon Count (8 Lights)	2.9
Environment Bump Mapping	硬體規格不支援
DOT3 Bump Mapping	25.7
Vertex Shader	18.9
Pixel Shader	硬體規格不支援
Point Sprites	5.3

麗台 WinFast GeForce2 MX64



麗台WinFast GeForce2 MX64產品圖

麗台送測的另一款顯示卡則是WinFast GeForce2 MX64（莫凡猜想是想繼承原來TNT2 M64的低階市場，所以故意取名為MX64）。WinFast GeForce2 MX64所使用的PCB電路板線路設計與其兄弟板WinFast GeForce2 MX SH MAX為同一款式，只不過這款顯示卡採用的是nVIDIA GeForce2 MX 200的顯示晶片，另外在記憶體的部分則是搭配了32MB、-7的記憶體顆粒(M.tec)。由於GeForce2 MX 200顯示晶片運作中所產生的熱更少，因此這款顯示卡上也見不到麗台科技獨特的翅膀風扇，而僅是附上散熱片，根據莫凡使用的結果，溫度並不是相當的高，但是各位若想玩超頻的話，倒是相當建議玩家自行加裝一個風扇。




麗台WinFast GeForce2 MX64 顯示卡

實機測試的結果以MX200來說算是相當不錯，由於GeForce2 MX 200系列的顯示卡本來訴求重點便不是在效能的表現，整體來說是麗台科技用以搶攻低價市場的產品，不過由於線路設計上的優異表現，整體畫質的輸出訊號亦如同兄弟板那樣優異，因此如果在經濟需求上需要考量，選擇這款WinFast GeForce2 MX64也可以說是相當經濟實惠的一種方式。由於定位在單純的3D遊戲卡，因此WinFast GeForce2 MX64的包裝和附件相對地簡單。除了說明書、快速安裝手冊和相應的連線之外，還有一張驅動程式光碟和包括DVDMagic、Color Key等等在內的實用工具軟體光碟，其主要目的就是將這塊WinFast GeForce2 MX64的能力發揮到極限。WinFast GeForce2 MX64有預留偵錯的LED燈號，但是並沒有實作上去。



WinFast GeForce2 MX64顯示卡所使用的記憶體顆粒


顯示晶片僅加上散熱片

麗台 WinFast GeForce2 MX64 測試數據

3DMark2000 Pro Ver1.1	
3DMark Result	1661
Game1-Helicopter-Low	30.6
Game1-Helicopter-Medium	23.3
Game1-Helicopter-High	12
Game2-Adventure-Low	25.8
Game2-Adventure-Medium	22.6
Game2-Adventure-High	20.7
3DMark2001	
3DMark Score	1211
Game1-Car Chase-Low	19.5
Game1-Car Chase-High	11.1
Game2-Dragothic-Low	17
Game2-Dragothic-High	8.9
Game3-Lobby-Low	17.7
Game3-Lobby-High	10.5
Game4-Nature	硬體規格不支援
Fill Rate (Single-Texturing)	80.5
Fill Rate (Multi-Texturing)	147.2
High Polygon Count (1 Light)	10
High Polygon Count (8 Lights)	2.4
Environment Bump Mapping	硬體規格不支援
DOT3 Bump Mapping	11.1
Vertex Shader	16.8
Pixel Shader	硬體規格不支援
Point Sprites	3.2

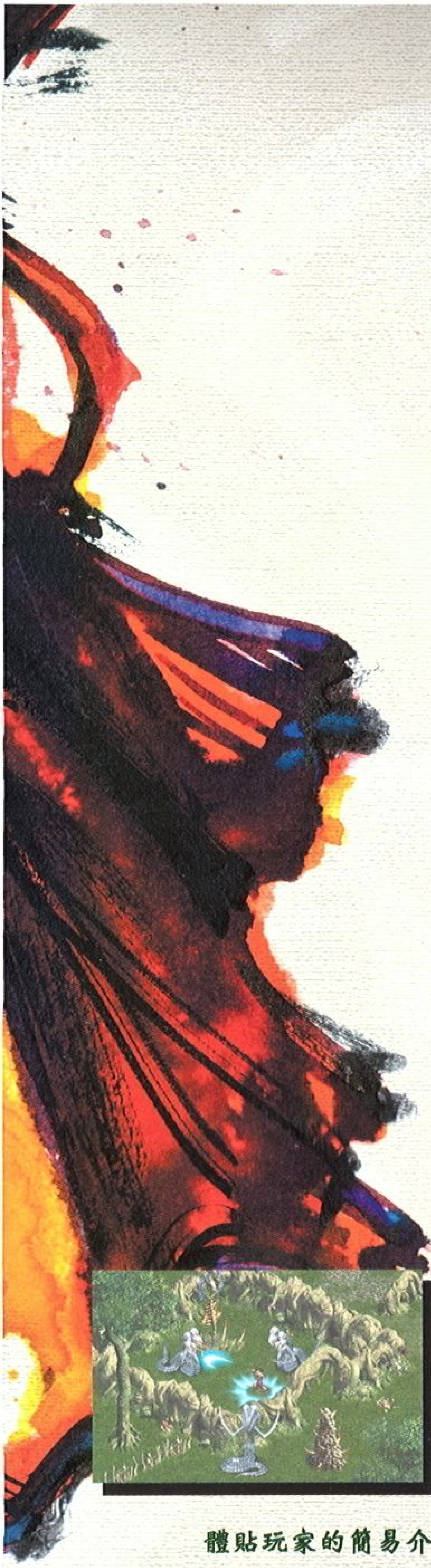
更正啟事

第146期 電腦新天地-815EP主機板，第250頁 SA6/SA6R主機板廠商為”陞技”。


Microsoft® Windows®
將感動人心的故事與動作射擊融合為3D動作射擊遊戲的最佳傑作！
在龐大的月球基地上的戰鬥終於在中文版上登場!!
您還不知道的被掩蔽的真相…。
蒼鋼騎兵
SPACE GRIFFON
西元2148年10月
突然陷入無法通訊狀態的月球上最大之人造建築物"HAMLET"
為了進行此異常狀態的調查，超巨大企業集團「A-MAX FACTORIES」的首腦們決定派遣出自家集團的私人軍隊「A-MAX CLEANER」。
高懸夜空，溫柔散發出銀白光芒，卻又清冷的大地。在絕沒有人知道的巨大牢房中，正默默地開始了某種鼓動…。
Frances
Oreag
Smily
Meary
Jim
Maria
Ravzein
Conrad
台灣網站即將開張！
http://www.interlexinc.com/tw/
雄圖資訊股份有限公司
PANTHER SOFTWARE
Interlex TAIWAN Inc.
台北市松德路65號12F info@interlexinc.com
招募通路經銷商
即將上市
其餘相關細節部份請至敝公司網站觀閱
Microsoft®及Windows®為美國Microsoft Corporation之註冊商標。 ©2001 Interlex TAIWAN Inc. ©2001 PANTHER SOFTWARE


麥仁杰 老師繪

烈日奇俠傳





體貼玩家的簡易介面：左鍵出手、右鍵動腳，一隻滑鼠伴你輕鬆闖天下。
每招10重的功力提昇：第一級的單道劍氣，修煉至第十級將是漫天的劍雨紛飛。
注重戰術的即時對決：20種招式皆有特定屬性，唯有善用生剋，才能出奇制勝。

想要免費獲得烈日奇俠傳嗎？

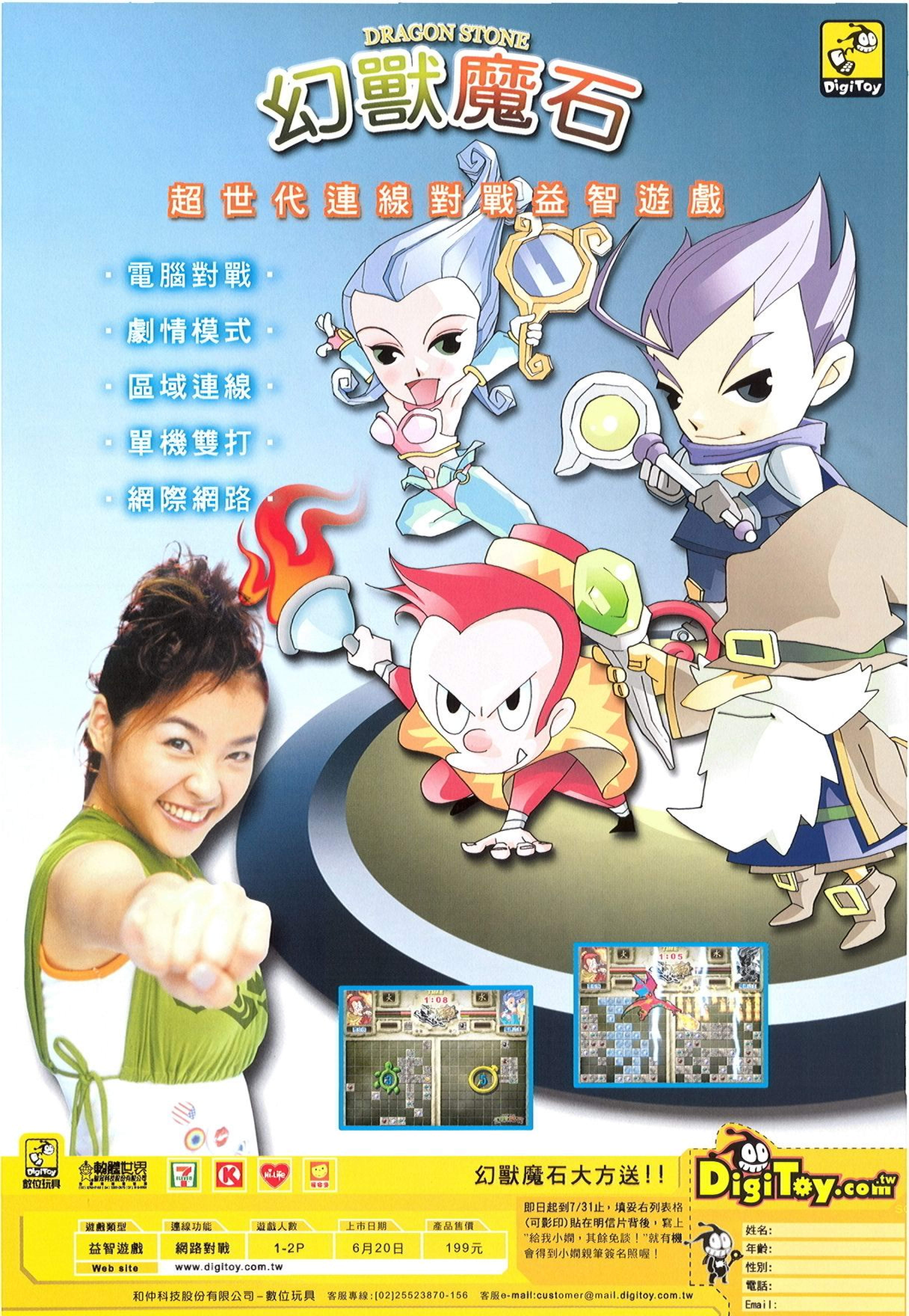
那就寄明信片來吧！
即日起到7/31止，只要填妥下列的表格(可影印)
以及寫出正確的答案，年度神怪RPG大作就有可能是你的！

DigiToy.com.tw

1. 烈日的製作公司名稱是？

2. 烈日的主角插畫是請誰畫的？

姓名:
年齡:
性別:
電話:
Email:



DRAGON STONE
幻獸魔石
超世代連線對戰益智遊戲
‧電腦對戰‧
‧劇情模式‧
‧區域連線‧
‧單機雙打‧
‧網際網路‧
DigiToy
數位玩具
軟體世界
幻獸魔石大方送!!
遊戲類型 益智遊戲
連線功能 網路對戰
遊戲人數 1-2P
上市日期 6月20日
產品售價 199元
Web site www.digitoy.com.tw
即日起到7/31止，填妥右列表格(可影印)貼在明信片背後，寫上"給我小嫻，其餘免談！"就有機會得到小嫻親筆簽名照喔！
DigiToy.com.tw
姓名:
年齡:
性別:
電話:
Email:
和仲科技股份有限公司－數位玩具 客服專線:[02]25523870-156 客服e-mail:customer@mail.digitoy.com.tw



EasyPOP.com
星際大站
除了電玩……
你需要更多的娛樂養分
華人最大娛樂網站　上一千遍也不厭倦的EasyPOP.com
每天即時更新的娛樂新聞、超過100位藝人專屬網頁
突破1,000個影友及歌友家族、最新最齊全的電影訊息資料庫、精彩節目線上試聽及多項寬頻影音…
Easy News
天天發送最即時的娛樂新聞
Easy TV
無與倫比的電視節目陣容
Easy Screen
最新的電影快報
Easy Fun
有來有玩的歡樂廣場
Easy Art
豐富深入的藝文表演資訊
Easy Star
獨家完整的藝人資料庫
Easy Music
精采悅耳的音樂專區
Easy Show
最亮眼的網路個人秀場
Easy Family
最龐大的娛樂家族社群
Easy Mall
鮮明的主題娛樂商場
火速上網
www.easypop.com


King of Insects
蟲王
Wistek 大正系統
大正系統遊戲軟體部台北市忠孝東路5段669號5樓
www.wisto.com.tw
電話:2760-9099 傳真:2760-9705 客服網站:www.glamorstudios.com

大正系統 網巨科技 **蟲王** 期待七月 炫麗發行

故事的起源

蟲族發展的歷史可以從２２世紀開始說起，當時為了發展遠程的太空船，
並為人類找到一個適合的移民星球，創世紀號星船帶著各類的蟲卵及植物種子飛向宇宙中，
找尋適合人類生活的新生地，昆蟲及植物的適應能力是地球上的生物中最為強悍的，
人類希望藉由創世紀號星船來尋訪人類可能居住的星球，並藉由昆蟲及植物來使環境完全的地球化，
這項實驗可以說是非常的成功，一直到２３世紀的中葉，
人類一共移民了十二個星球並建立了大量的城市及高度的科學文明，
但人們並不知道一個恐怖的危機正在慢慢的形成中。

遊戲的特色



我來殺出一條血路!!

第三人稱45度角的動作射擊遊戲在市場上並不多見，本身除了前頭的簡報之外在遊戲中並沒有任何的情節，完全是以完成任務為主，這和EIDOS的魔鬼戰將(Commando)在某些畫面表現及戰略思考上很類似，但本遊戲的進行只能操控單一座機進行任務，同時本遊戲中的角色尺寸都在一般遊戲角色的兩倍左右，所有的圖素都同等放大，使得玩家能清楚的見到自己座機及周圍環境的各種狀況，這將會提升玩家完成任務後的滿足感。 大戰場氣氛的營造一直是本遊戲的重點，在任務進行中玩家會看到大批的友軍正在和蟲族大戰中，玩家必須遵守任務簡報的命令去完成任務，不能一味的看到蟲族就打，這可能會因武器能量不足或超過時間限制而導致任務失敗，對於不花腦筋而窮追猛打的粗線條玩家來說，這遊戲可能會變得相當的困難。



殺殺殺!!巨蟲別來打攪我!!



保護基地是我這關的任務!!



蟲族們!這就是讓我抓狂的後果!!



找到蟲卵了!!但似乎沒那麼容易到手!!蜘蛛蜂別來鬧場啦!



裝置蟲族的動作感應器,掌握蟲族的動態!!


WAEI
WGS
一卡通行線上遊戲
石破天驚
StoneAge Super Show!
更Super的家族功能
更Super的全新玩法
Super Pet
每個家族擁有自己的守護獸
守護獸可合成、料理高級物品！
Super Family
每個星系都可成立家族
並擁有各自的地盤和倉庫！
Super Care
一定人數的家族擁有家庭醫師
族人可享受免費醫療服務！
Super Talk
家族擁有獨立聊天系統
隨時可和自家人私祕聊翻天！
Super Smart
一定人數的家族擁有家庭銀行
族人可享受免費金融服務！
StoneAge 網路遊戲
石器時代
70萬原始人的呼喚，只在石器時代
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222